



**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL KELOMPOK B DI RA AL-MUKHLISIN
DARMA BAKTI JL.KARYA UJUNG DUSUN 1 HELVETIA
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan*

OLEH:

HIDAYAH RAHMA
NIM: 38144020

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL KELOMPOK B DI RA AL-MUKHLISIN
DARMA BAKTI JL.KARYA UJUNG DUSUN 1 HELVETIA
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan*

Oleh

HIDAYAH RAHMA
NIM: 38144020

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
Nip: 196503272000032001

Pembimbing II

Sapri, S.Ag, M.A
NIP: 1970123119988031023

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. WilliemsikandarPasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018” oleh **Hidayah Rahma** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

**09 Juli 2018 M
25 Syawal 1439 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia sidang munaqasyah skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Ketua

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sekretaris

Sapri, S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji

1. Dr. Khadijah, M. Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

2. Sapri, S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023

3. Drs. H. Sangkot Nasution, MA
NIP. 19550117 198303 1001

4. Drs. Rustam, MA
NIP. 19680920 199503 1002

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Amrullah Siahaan, M.Pd.
NIP. 19601006 199403 1 002

Nomor : Istimewa
 Lamp : -
 Hal : Skripsi
 a.n **Hidayah Rahma**

Medan, Juli 2018
 Kepada Yth,
 Bapak Dekan Fakultas Ilmu
 Tarbiyah dan Keguruan
 UIN-SU
 di-
 Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Hidayah Rahma
 Nim : 38.144.020
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018.

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. Khadijah, M.Ag
Nip: 196503272000032001

Pembimbing II



Sapri, S.Ag, M.A
NIP: 1970123119988031023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidayah Rahma
Nim : 38.144.020
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Juli 2018
Yang Membuat Pernyataan



Hidayah Rahma
Nim: 38.144.020

ABSTRAK



Nama : Hidayah Rahma
Nim : 38144020
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing 1 : Dr. Khadijah, M.Ag
Pembimbing 2 : Sapri, S.Ag, M.A
Judul : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: (1) bagaimana motorik kasar anak usia dini sebelum diterapkan permainan tradisional, (2) bagaimana pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini, (3) apakah motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) motorik kasar anak usia dini sebelum diterapkan permainan tradisional. (2) pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini (3) motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional.

Penelitian ini dilaksanakan di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti Jln. Karya ujung dusun 1 helvetia, pada tanggal 2 april sampai 16 april, dengan jumlah anak yang diteliti berjumlah 12 orang anak. penelitian ini diawali dengan melakukan kegiatan pra siklus selanjutnya dilakukan kegiatan siklus I dan siklus II, setiap siklus dilakukan dengan 2 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan setelah melakukan penelitian ini maka data yang diperoleh dimulai dari pratindakan sampai siklus II, yang mana pratindakan sebesar 37,85%, pada siklus I sebesar 64,575% dan pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan kategori berkembang sangat baik. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan selama proses penelitian telah menunjukkan peningkatan motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Motorik Kasar Anak Usia Dini

Mengetahui
Pembimbing 1

Dr. Khadijah, M.Ag
Nip: 19650327 200003 2 001

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberi rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada manusia sehingga dapat berfikir dan merasakan segalanya. Satu dari sekian banyak nikmat-Nya adalah keberhasilan penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Shalawat serta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, Amin Ya Rabbal Alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam kemampuan pengetahuan dan penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Ayahanda **Almarhum Muhammad Yamin** dan Ibunda **Nur Asni** yang selama

ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberi semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, memberikan doa serta dukungan baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Dan ucapan terimakasih kepada Abangda **Agung Zikri Adya Lubis**, kepada kakak **Nurul Umami, S.E** dan **Nur Fadhila**, serta kepada adik **Mawadda Rahma** dan **Suci Amalia** serta keponakan saya **Alifa Dzakira Aftani Lubis** selaku motivator penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. H. Amiruddin Siahaan, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Khadijah, M.Ag selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak Sapri, S.Ag, M.A selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

5. Ibu Dr. Khadijah, M.Ag selaku Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Sapri, S.Ag, M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Fauziah Nasution, M. Psi selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan masukan dan arahan yang baik selama dibangku kuliah.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan selama dibangku kuliah.
9. Ibu Kepala Sekolah RA Al-Mukhlisin Dama Bakti Anny Sabariah Srg. Spd,I beserta guru-guru yang telah bersedia membantu penulis dalam memberikan data-data yang penulis butuhkan selama mengadakan penelitian sekolah tersebut sehingga terselesainya skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan PIAUD (**Pendidikan Islam Anak Usia Dini**) Stambuk 2014 Dan yang terkhusus teman-teman Akhwat Tangguh Cuy (Salmia Saragih, Nurmasari Hrp, Orie Dwi Jayanti, Cut Ayu Salwa Polem, Nurhikmah pohan, Rahma Ferdiani, Siti Mardiah, dan Tri Astuti Ningsi Hrp).
11. Teman tempat saya mengajar di TK Al-Hijrah (Anita dan Bella), dan terkhusus kepala sekolah tempat saya mengajar Umi Nova Ida Limbong.
12. Teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi Suci Khairani.

Akhir kata penulis berdoa'a semoga Allah SWT membalas budi mereka, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Medan, Juli 2018

Penulis

Hidayah Rahma

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Masalah.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II	
LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Motorik Kasar.....	7
a. Pengertian Motorik Kasar.....	7

b. Dasar Perkembangan Motorik Anak Prasekolah.....	11
c. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar.....	12
d. Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar.....	12
e. Pembelajaran Motorik Dan Pengaruhnya Terhadap Anak.....	14
f. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak.....	19
g. Kelemahan Dari Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak.....	20
h. Kelebihan Dari Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak.....	20
2. Permainan Tradisional.....	21
a. Pengertian Permainan Tradisional.....	21
b. Manfaat Permainan Tradisional.....	34
c. nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.....	35
3. Macam-Macam Permainan Tradisional.....	37
a. Permainan Engklek.....	37
b. Permainan Lompat Tali.....	41
c. Permainan Petak Umpet.....	46
4. Keunggulan Dan Kelemahan.....	51
B. Penelitian Yang Relevan.....	52
C. Kerangka Berpikir.....	52
D. Hipotesis Tindakan.....	53

BAB III

METODE PENELITIAN	54
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	54
B. Subyek Penelitian.....	55
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	56
D. Prosedur Observasi.....	56
E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisis Data.....	65

BAB IV

HASIL PENELITIAN	67
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	67
1. Proses pembelajaran.....	67
2. Hasil observasi awal.....	68
3. Deskripsi Hasil Dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	70
a. Perencanaan Siklus 1.....	70
b. Pelaksanaan Siklus 1.....	71
c. Observasi.....	73
d. Refleksi.....	77
4. Deskripsi Hasil Dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	78
a. Perencanaan Tindakan.....	78
b. Pelaksanaan Tindakan.....	79
c. Observasi.....	80
d. Refleksi.....	83

B. Pembahasan Hasil Penelitian	86
--------------------------------------	----

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN	89
-----------------------------------	-----------

A. Kesimpulan	89
---------------------	----

B. Saran/Rekomendasi	90
----------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrument Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	59
Tabel 3.3	Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	61
Tabel 3.4	Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	62
Tabel 3.5	Jadwal Penelitian.....	63
Tabel 4.1	Hasil Observasi Awal Sebelum Diberikan Tindakan.....	63
Tabel 4.2	Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Prasiklus.....	69
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I.....	75
Tabel 4.4	Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	76
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II.....	81
Tabel 4.6	Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	82
Tabel 4.7	Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar.....	83
Tabel 4.8	Kondisi Peningkatan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Model Penelitian Tindakan Kelas Yang Diadopsi Arikunto.....	55
Gambar 4.1	Diagram Batang Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Pra Siklus.....	70
Gambar 4.2	Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	69
Gambar 4.3	Grafik Peninkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II.....	75
Gambar 4.4	Grafik Peninkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Rppm&Rpph
- Lampiran 3 Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
- Lampiran 4 Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Penulis
- Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0 sampai 6 tahun, yang dimana pada usia ini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap, perilaku, dan karakter kepribadian pada anak tersebut, Karena usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas (*golden age*).

Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya tanpa terkendali. Untuk itu pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dan mengembangkan kecerdasan anak.

pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, meskipun sesungguhnya akan lebih optimal lagi apabila ditujukan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun. Tujuannya adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang

melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari melompat dan lain-lain. Setelah usia 5 tahun perkembangan besar dalam pengendalian koordinasi lebih baik yang juga melibatkan otot kecil yang digunakan untuk melempar dan lain sebagainya.

Berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan tangan dan kaki merupakan perkembangan yang dapat diprediksi dengan melalui kegiatan bermain yang diharapkan anak mampu dalam kemampuan ketangkasan, seperti: melempar, melompat, dan berlari yang dimana kaki dan tangan akan sangat digunakan pada saat bermain.

Proses motorik kasar adalah suatu kegiatan atau pelaksanaan yang menggunakan otot-otot besar pada diri anak yang menjadi dasar untuk mengikuti seluruh aktivitas gerak dasar lokomotor ataupun non lokomotor yang tersusun dari otot lurik sehingga dapat berfungsi untuk melakukan aktivitas gerak dasar yang terkoordinasi melalui otak, sehingga dapat merangsang dan melakukan kegiatan seperti; berjalan, melompat, menendang, berlari, memukul, melempar, mendorong, menarik sehingga dapat terkoordinasi melalui gerakan tubuh.

Pada kenyataannya berdasarkan observasi peneliti di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti motorik kasar anak usia dini belum berkembang baik, kenyataan ini ditunjang pula dari wawancara dengan dua orang guru yaitu adapun motorik kasar anak usia dini dikembangkan dengan menggunakan permainan sepak bola yang menggunakan bola plastik, kemudian selain dengan menerapkan permainan sepak bola, anak-anak di R.A AL-Mukhlisin juga menggunakan alat bermain seperti ayunan, gantungan, prosatan dan lain-

lain yang dapat menunjang perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sehingga media permainan yang digunakan disekolah ini juga belum maksimal untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.¹

Perbaikan untuk pelaksanaan, kegiatan, pandangan seperti ini haruslah diadakan guna untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini, khususnya pada permainan tradisional yang mencakup tiga permainan yaitu; permainan engklek, lompat tali, dan petak umpet.

Dalam hal ini maka harapannya dengan menggunakan cara yang tepat pada permainan tradisional sehinggah dapat memperbaiki dan meningkatkan dalam proses motorik kasar anak usia dini, dan dengan menggunakan permainan tradisional diharapkan dapat menjadikan guru dalam proses permainan tradisional lebih baik dan bisa meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

Berdasarkan data di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul penelitian **“Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B Di RA Al-Mukhlisin Darma Bahkti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti masih belum berkembang dengan baik.

¹ Hasil Observasi, 17 february 2018

2. Metode bermain belum dilakukan secara maksimal pada perkembangan motorik kasar anak usia dini

C. Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka peneliti memunculkan permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana motorik kasar anak usia dini sebelum diterapkan permainan tradisional kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017/2018?
3. Apakah motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Motorik kasar anak usia dini sebelum diterapkan permainan tradisional kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017/2018.

3. Motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional kelompok B di R.A AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017/2018.

E. Manfaat Penelitian

a. Teoritis

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini bermanfaat dalam kegiatan permainan tradisional yang sesuai untuk meningkatkan motorik kasar anak.

b. Praktis

Manfaat dari penelitian ini adalah:

a). bagi guru: 1), dapat melihat sampai dimana kemampuan motorik kasar anak. 2), diharapkan kepada setiap guru dapat menerapkan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif dan upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak. 3), meningkatkan kemampuan guru dalam motorik kasar anak dengan menggunakan suatu strategi permainan tradisional.

b). bagi anak: 1), sebagai acuan untuk membantu anak yang mengalami kesulitan pada motorik kasar melalui permainan tradisional. 2), menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan, meningkatkan perkembangan kemampuan untuk merespon dan mendorong anak untuk kreatif.

c). bagi sekolah: memberikan hal yang positif bagi peningkatan permainan tradisional dan sebagai bahan pertimbangan/refrensi untuk penelitian tindakan kelas selanjutnya.

d). bagi peneliti: diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dan menjadi inspirasi serta motivasi bagi kemajuan pengembangan pendidikan anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.

Muhibbin menyebut motorik dengan istilah “motor”. Menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/gatah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.²

Karena motorik (motor) menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak dan di dalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak. Namun yang harus selalu diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan di sini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni gerakannya anggota tubuh (tangan, lengan, kaki)

² Samsudin, (2008), *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: prenada media group, h. 10

melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Tetapi gerak yang didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.

Zulkifli menjelaskan, bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam perkembangan motorik terhadap tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Anak yang otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.³

Motorik kasar (*gross motor skill*), yaitu segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana, seperti: melompat dan berlari.⁴

Menurut Beaty, kemampuan motorik kasar seorang anak paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu (1) berjalan atau *walking*, dengan indikator berjalan turun naik tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri dengan satu kaki, (2) berlari atau *running*, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan, dan mampu berhenti dengan mudah, (3) melompat atau *jumping*, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang, dan ke samping, (4)

³ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, h. 11

⁴ Novan Ardy Wiyani, (2013), *Bina Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-ruzz media, h. 59

memanjat atau *climbing*, dengan indikator memanjat naik- turun tangga dan memanjat pepohonan.⁵

Perkembangan fisik motorik sangat berperan penting bagi seorang anak. selain melatih kelincahan dan kecekatan, juga dapat memberikan motivasi kepada anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Bahkan bila difungsikan dengan baik perkembangan fisik motorik ini mampu meningkatkan kecerdasan seorang anak.

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Suyadi mengutip pendapat laura E. Berk yang mengungkapkan bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, gaya geraknya sudah berbeda pula. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan memperbesar dan menguatnya otot-otot badan, keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.⁶

Perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia (*age appropriateness*). Orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya dilakukan. Misalnya: seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk di sebuah kursi.

Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan usia balita, yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, lari, melompat, lalu melempar, modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensoris utama, yaitu keseimbangan (*vestibuler*), rasa sendi (*propriosepti*), dan raba (*taktil*). Perkembangan motorik kasar yang mudah diamati adalah perkembangan berjalan. Bagi anak usia dini, berjalan merupakan kegiatan yang tidak dapat dibendung oleh

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, h. 60

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, h. 62

siapa saja. Berjalan seharusnya dikuasai anak berusia 1 tahun, sedangkan berdiri dengan satu kaki dikuasai saat anak berusia 2 tahun. Untuk kemampuan berjalan, perkembangan yang harus dikuatkan adalah keseimbangan dalam berdiri. Dalam hal ini, si kecil tidak hanya dituntut sekedar berdiri, tetapi juga berdiri dalam waktu yang lebih lama dan ini berkaitan dengan lamanya otot kaki bekerja. Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak akan mengalami gangguan keseimbangan. Anak akan cenderung kurang percaya diri dan selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan, seperti mainan ayunan, seluncur, dan lainnya.

Perkembangan lari pada anak usia dini akan memengaruhi perkembangan lompat, lempar, dan kemampuan konsentrasi anak. Pada tugas perkembangan ini dibutuhkan keseimbangan tubuh. Kecepatan gerak kaki, ketepatan empat pola kaki (*heel strikel* bertumpu pada tumit, *toe off* telapak kaki mengangkat kemudian kaki bertumpu pada ujung-ujung jari kaki, *swing*/kaki berayun, dan landing setelah mengayun, kaki menapak pada alas), serta motor *planning* (perencanaan gerak), lalu apa hubungan antara perkembangan lari dengan kemampuan konsentrasi?⁷

Pada perencanaan gerak, (salah satu tugas perkembangan lari) dibutuhkan kemampuan otak untuk membuat perencanaan dan dilaksanakan oleh motorik dalam bentuk gerak yang terkoordinasi. Kemampuan perencanaan gerak tingkat tinggi (seperti lari) akan memacu otak melatih konsentrasi, jika perkembangan lari tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dalam keseimbangannya, seperti mudah capek dalam beraktivitas fisik, sulit konsentrasi,

⁷ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, h. 63

cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti tidak mau mendengarkan saat guru bercerita (anak justru asik keman-mana), dan sebagainya.

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak usia dini pada fase lompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan *motor planning* (perencanaan gerak). Misalnya: saat anak ingin melompati sebuah tali, ia harus sudah mempunyai rencana apakah ia akan mendarat dengan satu kaki atau dua kaki. Jika menggunakan satu kaki, kaki mana yang akan digunakan. Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan dan tugas yang terorganisasi, yaitu tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan *motor planning*.⁸

Menurut Suyanto mendefinisikan motorik ialah sebagai otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti: berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan istilah gerakan dasar.⁹

b. Dasar Perkembangan Motorik Anak Prasekolah

- 1) Pengertian perkembangan motorik anak prasekolah adalah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling memengaruhi satu sama lainnya.
- 2) Prinsip perkembangan motorik anak prasekolah, suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya,

⁸ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, h. 64

⁹ Suyanto, (2005), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, h. 76

perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangan.

- 3) Nilai-nilai dalam perkembangan motorik, nilai-nilai yang di dapat dari perkembangan motorik pada anak prasekolah antara lain mendapatkan pengalaman yang berarti, hak dan kesempatan berkreaitivitas keseimbangan jiwa dan raga, serta mampu berperan menjadi dirinya sendiri.¹⁰

c. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

d. Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock sebagai berikut:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.

¹⁰ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, h. 11

2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.¹¹

Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian, atau seluruh anggota tubuh. Contohnya: berlari, berjalan, melompat, memukul, menendang, berlari, dan lain-lain.

Pembelajaran dan perkembangan motorik kasar pada anak usia sekolah memiliki rangkaian tahapan yang berurutan. Dengan ungkapan lain, setiap anak harus melalui tahapan-tahapan khusus dan menguasai secara sempurna, sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Tidak semua anak di sekolah dapat menguasai suatu keterampilan pada usia yang sama, meskipun mereka berada di dalam satu kelas dan satu bimbingan. Sebab, perkembangan motorik seorang anak di sekolah bersifat individual.¹²

Namun, yang menjadi catatan adalah perbedaan tersebut bukanlah dikarenakan anak yang satu lebih pandai dari pada anak yang lain. Perkembangan keterampilan motorik sebenarnya tidak berpengaruh terhadap kecerdasan intelektual. Artinya, seorang anak yang memiliki otak cerdas bisa saja tidak

¹¹ Herdina Indrijati, (2017), *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, h. 32-33

¹² Mukhtar Latif, dkk, (2013), *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media Group, h. 19

mempunyai kemampuan motorik yang mumpuni. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki otak biasa-biasa saja justru mempunyai keterampilan motorik yang luar biasa, bahkan melebihi seorang anak yang cerdas. Tetapi, pada prinsipnya, keterampilan motorik dapat dipelajari dan ditingkatkan.¹³

e. Pembelajaran motorik dan pengaruhnya terhadap anak (siswa)

Pembelajaran motorik di sekolah berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para siswa. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dengan pembelajaran motorik yang diadakan di sekolah, siswa dapat menemukan hiburan yang nyata, sehingga mereka jauh dari perasaan stress maupun hal lainnya yang dapat mengganggu kondisi psikologis mereka mengganggu proses belajar secara umum. Mereka akan selalu merasa senang dengan pembelajaran motorik, seperti: bermain bola: menangkap, menendang, melempar, menggiring, mengumpan, dan lain-lain.
2. Dengan pelaksanaan pembelajaran motorik di sekolah, para siswa dapat beranjak dari kondisi lemah ke kondisi kuat, atau dari kondisi tidak berdaya menuju kondisi independen.
3. Pembelajaran motorik di sekolah akan menunjang keterampilan para siswa dalam berbagai hal. Kondisi ini (perkembangan motorik yang normal) akan memungkinkan mereka dalam bermain atau bergaul dengan teman sebayanya di sekolah maupun luar sekolah.

¹³ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 20

4. Pembelajaran motorik di sekolah akan mendorong para siswa bersikap mandiri sehingga mampu menyelesaikan segala persoalan yang dihadapi, tanpa banyak bergantung pada orang lain.¹⁴

Adapun cara mengidentifikasi kecerdasan gerak tubuh pada anak yaitu: seorang anak dengan kecerdasan gerak tubuh yang telah berkembang dapat terlihat dari beberapa ciri. Ciri-ciri tersebut dapat muncul dalam perilaku keseharian, sehingga tidak terlalu sulit bagi pendidik untuk mengamatinya.¹⁵

Adapun cara menstimulasi kecerdasan gerak tubuh yaitu, banyak cara untuk merangsang kecerdasan gerak tubuh anak melalui kegiatan bermain atau lewat kegiatan sehari-hari. Aktivitas seperti berlari di taman dan melompat akan semakin mengasah keterampilan anak dalam bergerak. Yang paling penting adalah mengajak anak untuk lebih peka merasakan apa yang dirasakan tubuh.¹⁶

Sedangkan Suyanto mendefinisikan sebagai otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik, oleh karena itu, gerakan tersebut dikenal dengan istilah gerakan dasar.¹⁷

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan yang dimiliki seseorang dikarenakan adanya kegiatan pusat syaraf, urat syaraf otot-otot yang terkoordinasi sehingga menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Anak mengeksplorasi dan

¹⁴ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 24-26

¹⁵ Romi Mini, dkk, (2010), *Panduan Mengenal Dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta: Indocam Prima, h. 20

¹⁶ Romi Mini, dkk, *Panduan Mengenal Dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, h. 21

¹⁷ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 76

memilih kemungkinan solusi sesuai tuntunan aktivitas baru, anak membangun pola adaptif dengan cara memodifikasi, pola gerakanya.

Menurut teori sistem dinamik, perkembangan motorik bukanlah proses pasif dimana gen menentukan penyempurnaan urutan keterampilan seiring berjalannya waktu. Sebaliknya, anak secara aktif membangun keterampilan mencapai tujuan dalam batas yang ditentukan oleh tubuh anak dan lingkungannya. Alam dan belajar, anak dan lingkungan, sama-sama bekerja sama sebagai bagian dari sistem yang terus berubah.¹⁸

Adapun Firman Allah dalam Q.S Al-mu'minun ayat 13 sampai 14 yaitu:

ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾ ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ

مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ

فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

*Artinya: "kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim) (13).kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. kemudian Kami jadikan Dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik (14)."*¹⁹

Pada ayat ini menjelaskan mengenai perkembangan fisik manusia terjadi melalui beberapa tahap yang diawali air mani hingga menjadi makhluk yang bernama manusia.

¹⁸John W. Santrock, (2007), *Perkembangan Anak*, erlangga: Gelora Aksara Pramata, h. 207-208

¹⁹Departemen Agama RI, Al-Aliyy, (2003), *AL-Qur'an Dan Terjemahannya*, Bandung: Diponegoro IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia), h. 273

Selanjutnya perkembangan fisik juga dijelaskan dalam Q.S Ghafir ayat 67 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تَرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ

لِتَبْلُغُوا أَشَدَّكُمْ ثُمَّ لَتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّى مِنْ قَبْلٍ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا

مُسَمًّى وَلِعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٦٧﴾

*Artinya: “Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahami(nya)”.*²⁰

Ayat ini menjelaskan perkembangan fisik manusia terjadi melalui beberapa tahap kejadian, menjadi seorang anak, lalu menjadi dewasa dan menjadi tua. Pada masa kanak-kanak perkembangan fisik terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan kemampuan motoriknya, khususnya motorik kasarnya yang berupa kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar.

Selanjutnya perkembangan fisik motorik juga dijelaskan dalam hadist yang artinya sebagai berikut: *“Dari Abdirrahman Abdullah bin Mas’ud rashiyallahu ,,anhu, berkata: Rasulullah shallallahu ,,alaihi wa sallam telah*

²⁰ Departemen Agama RI, Al-Aliyy, *AL-Qur’an Dan Terjemahannya*, Bandung: Diponegoro IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia), h. 278

menceritakan kepada kami dan beliau seorang yang jujur lagi diakui kejujurannya.²¹

عن ابي عبد الرحمن عبدالله بن مسعود رضي الله عنه قال : حدثنا رسول الله صلى الله عليه وسلم وهو الصادق المصدوق : إن أحدكم يجمع خلقه في بطن أمه أربعين يوماً نطفة، ثم يكون علقة مثل ذلك، ثم يكون مضغة مثل ذلك، ثم يرسل إليه الملك فينفخ فيه الروح ويؤمر بأربع كلمات : بكتب رزقه وأجله وشقي أو سعيد فوالله الذي لا إله غيره، إنَّ أحدكم ليعمل أهل الجنة حتى ما يكون بينه وبينها إلا ذراع فيسبق عليه الكتاب فيعمل بعمل أهل النار فيدخلها، وإن أحدكم ليعمل بعمل أهل النار حتى ما يكون بينه وبينها إلا ذراع فيسبق عليه الكتاب فيعمل بعمل أهل الجنة فيدخلها (رواه البخاري ومسلم)

Terjemah: “*Sesungguhnya seorang dari kalian dikumpulkan penciptaannya di perut ibunya selama empat puluh hari berupa sperma, kemudian menjadi segumpal darah selama itu pula, kemudian menjadi segumpal daging selama itu pula, kemudian diutus seorang malaikat kepadanya untuk meniupkan ruh padanya, dan diperintahkan empat kalimat: meniupkan ruh padanya, dan diperintahkan empat kalimat: menulis rezekinya, ajalnya, amalnya, dan celaka atau bahagia. Demi Allah yang tidak sesembahan yang berhak disembah selain dia, sesungguhnya seorang dari kalian benar-benar beramal dengan amal penghuni surga hingga jarak antaranya dan surga hanya sejengkal, lalu takdir mendahuluinya, lalu dia beramal dengan amal penduduk neraka lalu*

²¹ Abdul Latif Faqih, (2008), *Rahasia Segitiga Allah, Manusia, Setan*, Jakarta: Hikmah PT Mizan Publika, h.65

ia pun memasukinya. Dan sesungguhnya seorang dari kalian benar-benar beramal dengan amal penduduk neraka hingga jarak antaranya dengan neraka hanya sejengkal, lalu takdir mendahuluinya, lalu ia beramal dengan amal penduduk surga, maka ia pun memasukinya.” (Diriwayatkan oleh al-Bukhari dan Muslim).²²

Dari hadist di atas dapat dijelaskan bahwa penciptaan manusia ada di perut ibunya selama empat puluh hari yang berupa sperma kemudian menjadi segumpal darah, kemudian menjadi segumpal daging, kemudian diutus seorang malaikat kepadanya untuk meniupkan ruh sehingga menjadi seorang manusia, dari penjelasan ini selama dalam kandungan maka anak mengalami pergerakan yang berkaitan juga dengan gerakan motorik anak, baik motorik halus maupun kasar,

Mengembangkan potensi anak sama artinya dengan menempatkan para anak sebagai manusia yang utuh. yakni manusia di dalamnya tersimpan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.²³

f. Langkah-langkah dalam mengembangkan motorik kasar anak

1). mengajak anak melakukan olahraga bersama-sama dan menjadi kegiatan yang menyenangkan. 2). memberikan komentar positif terhadap keberhasilan yang diperoleh anak dalam aktivitas-aktivitas motorik kasar. 3). memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan motorik kasar. 4).meyakinkan anak bahwa mereka mampu melakukan aktivitas fisik yang akan dicobanya. 5).menjadi model dalam kegiatan-kegiatan pengembangan kemampuan fisik.

²² Abdul Latif Faqih, *Rahasia Segitiga Allah, Manusia, Setan*, h. 65

²³Iriyanto, (2012), *Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*, erlangga: Erlangga Group, h. 21

Adapun hal-hal yang perlu dihindarkan orang tua atau guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah antara lain:

- 1).berteriak kepada anak, misalnya jika dia jatuh, 2).menghakimi anak jika dia kalah bertanding dengan anak lain, 3).menyalakan anak disepan lawan mainnya, 4).mengharpkan anak tidak melakukan kesalahan misalnya melempar atau menangkap bola, 5). mengejek anak misalnya menyebutnya penakut, 6). membandingkan kemampuan fisik anak dengan anak lainnya.²⁴

g. Kelemahan dari permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak yaitu:

membutuhkan konsentrasi dan keterampilan mengajarkan kepada anak bagaimana cara mengajarkan permainan tersebut sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

h. kelebihan dari permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak yaitu:

- 1). melatih anak untuk bersabar, 2). melatih otot punggung, karena dengan permainan kelereng kita harus jongkok lalu berdiri lagi berpindah tempat dan kemudian jongkok lagi, 3). melatih kelentikan jari pada anak. 4). memperkuat cengkraman, tangan mereka akan tambah kuat setelah ikut saweran kelereng.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional yaitu agar otot-otot pada anak dapat berkembang dengan baik dan terlatih.

²⁴ Anita Yus, (2011), *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 34

2. Permainan Tradisional

a. pengertian permainan tradisional

Menurut Linda bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang apa saja. Belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep (misalnya halus, kasar, dan lain-lain). Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak misalnya otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha mendapatkan sesuatu.²⁵

Beberapa ahli psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. *Karl groos* mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. *Lazarus* menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. *Schiller* dan *Spencer* menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk mengguakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan.²⁶

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak lelah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain bagi anak sangat besar manfaatnya dan bermain berguna untuk mengembangkan diri anak.²⁷

Berdasarkan batasan dan pandangan bermain yang telah dikemukakan tersebut, dapat dinyatakan bahwa bermain memiliki karakteristik sebagai berikut: bermain sebagai simbolis, memiliki penuh makna, bermain sebagai aktivitas,

²⁵ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h. 33

²⁶ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h. 33

²⁷ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h. 34

bermain sebagai sesuatu yang menyenangkan, bermain dilakukan atas kemauan sendiri (sukarela), bermain sebagai rule-governed, dan bermain sebagai aktivitas satu episode. Dengan mengetahui ketujuh karakteristik ini dapat dinyatakan bahwa tidak semua aktivitas adalah permainan, dan tidak semua pengalaman yang penuh arti melibatkan permainan. Bagaimanapun, masing-masing dari unsur-unsur ini menentukan karakter permainan.

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan. Hasil penelitian Universitas Indonesia (1981) menunjukkan bahwa anak yang waktunya lebih banyak tersita untuk belajar “formal” lebih pintar di TK dan kelas 1,2 dan 3. Setelah itu, ia menjadi tidak pintar lagi dikelas yang tinggi. Sebaliknya anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi, sehingga menjadi lebih mandiri. Ini membuktikan bahwa bermain sebagai suatu kebutuhan anak dan itu penting untuk perkembangan selanjutnya.²⁸

Bermain diartikan oleh banyak ahli dengan berbagai cara. *Joan dan utami* (1996) mengutip pendapat beberapa ahli tentang bermain, yaitu: 1) anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga mengungkapkan energinya dalam bermain (Schiller dan Spencer), 2) melalui kegiatan bermain, seseorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika telah dewasa. Misalnya, dengan bermain peran serta tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran pekerjaannya di masa depan (Karl Groos), 3) melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia (teori

²⁸Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h. 34

rekapitulasi). Kegiatan- kegiatan seperti lari, melempar, memanjat, dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Stanley Hall), 4) anak bermain (berekreasi) untuk membangun kembali energi yang telah hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja berjam-jam (Lazarus), 5) melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan- keinginan yang tidak mendapat pemuasan (Mazhab Psikoanalisis), 6) bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya, 7) kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan (Appleton).

Dari berbagai pandangan tersebut *Joan* dan *Utami* menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian, bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar TK sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

Sehari- hari, anak memilih sendiri jenis dan bentuk permainan dari tempat dan situasi yang dihadapinya. Ia merasa senang dengan aktivitas tersebut. Dengan situasi seperti itu, anak akan memperoleh berbagai pengalaman yang dapat mengembangkan berbagai dimensi potensi perkembangan yang dimiliki anak. hal ini sejalan dengan pendapat Mayke dakam Anggani yang mengemukakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi,

mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Dari batasan ini kelihatan bahwa pada saat anak bermain anak belajar mengambil, memilih, mencoba, menentukan, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Pada saat itulah terjadi pembelajaran.²⁹

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran yang berbeda tentang bermain. Hal ini memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi perkembangan anak. Bermain bagi anak adalah *eksplorasi*, *eksperimen*, peniruan (*imitation*), dan penyesuaian (*adaptasi*).

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Aristoteles dalam teori *katarsis*-nya memandang

²⁹ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h.35

permainan itu sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan ke arah yang baik. Aristoteles juga berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti.³⁰

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yaitu:

- 1). Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh,
- 2). Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan,
- 3). Bukan dikerjakan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4). Cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya, Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- 5). Kelenturan, bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, bekerja, dan belajar. Anak-anak akan menikmati permainannya sampai kapan pun dan akan terus melakukannya dimanapun mereka

³⁰ Diana Mutiah, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 91-92

memiliki kesempatan, sehingga bermain salah satu cara anak usia dini untuk belajar, karena melalui bermain anak mulai belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, seperti bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan karena interaksi yang paling penting dengan anak-anak adalah permainan.³¹

Rasulullah SAW Bersabda yang artinya: “Siapa yang memiliki anak, hendaklah ia bermain bersamanya dan menjadi sepertiinya. Siapa yang mengembirakan hatai anaknya, maka ia bagaikan memerdekakan hamba sahaya. Siapa yang bergurau (bercanda) untuk menyenangkan hati anaknya, maka ia bagaikan menangis karena takut kepada Allah ‘Azza wa jalla (HR Abu Daud).

Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang adapun permainan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu: aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadist rasul, antara lain sebagai berikut:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن
المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي
صلى الله عليه و سلم بجراهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بها
فقال (دعهم يا عمر) . وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في
المسجد

³¹Khadijah, (2017), *pendidikan prasekolah*, Medan: perdana publishing, h. 140

Terjemah: “ *Dari Abu Hurairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar bin al-Khattab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut, Rasulullah SAW bersabda: “biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami Makmar tentang hal itu yang terjadi dari masjid”. (H.R Bukhari).*³²

Dengan demikian dapat disimpulkan dari penjelasan hadist tersebut bahwa bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

Permainan menurut Piaget ialah media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya: anak-anak yang baru saja menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga. Permainan imajiner dan permainan yang kreatif juga meningkatkan perkembangan kognitif.

Menurut Schaller bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Permainan adalah sebaliknya dari pada bekerja. Kemudian Spencer juga mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk

³² Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, (2015), *Kumpulan Hadist Shahih Bukhari Muslim*, Jakarta: Insan Kamil, 326.

mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya.

Permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan, dengan demikian adapun ciri-ciri permainan menurut buytendijk sebagai berikut:

1). Permainan adalah suatu bermain dengan sesuatu. 2). Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi. 3). Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tase-antase-sintese. Karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi. 4). Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk dating pada suatu klimaks tertentu. 5). Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu. 6). Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan, 7). Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.³³

Menurut Batesan, Muller, dan Suton-Smith, adapun ciri-ciri dari permainan, walaupun istilah-istilah yang dipakai berbeda tetapi esensi yang sama yaitu sebagai berikut:

1. *Refraning*, atau memberikan isyarat adalah ciri structural yang pertama dari permainan. Orang-orang saling memberi isyarat (misalnya

³³ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, h. 162

mengangkat tangan, senyum, intinasi yang lain) sebelum permainan dimulai, bentuk komunikasi yang spesifik ini nampaknya dipelajari anak pada tahun-tahun pertama.

2. Reversal atau pemutar balikan, merupakan ciri structural yang kedua dari permainan. Dalam permainan maka realita dapat diputar balik semau anak, semuanya mungkin, batas-batas kenyataan dapat dihilangkan. Dalam permainan peran, anak dapat memutar balik kenyataan kehidupan keluarga, yaitu dengan bermain menjadi ibunya.
3. Abstraksi prototype merupakan ciri lanjut permainan. Disini diambil beberapa aspek tingkah laku yang menyolok dari suatu rentetan tingkah laku (misal, karikatur).
4. Suatu ciri yang spesifik adalah tema dan variasai, permainan selalu merupakan suatu variasi mengenai suatu tema. Jadi ada suatu tema yang pokok kemudian dipikirkan dan diperagakan aspek-aspek baru disekitar tema tersebut. Misalnya seorang anak bermain dengan sebuah boneka. Dia akan dapat melakukan tingkah laku macam- macam dalam merawat “anaknya” itu. Atau seorang anak laki-laki bermain dengan bola akan menemukan atau mencoba bermacam-macam cara menendangnya.³⁴
5. Permainan selalu terikat tempat dan waktu. Batas seringkali ditentukan oleh ruang (tempat bermain, lapangan, stadion). Juga waktu menentukan batas permainan (sore hari, hari minggu). Batas permainan anak biasanya tidak jelas, dengan mengubah kenyataan maka batas-batas tadi dapat diperjelas misalnya: a), memperkecil kenyataan, kebanyakan alat

³⁴ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, h. 163

permainan adalah imitasi kenyataan misalnya sifat kecilnya, permainan mobil-mobilan memungkinkan anak untuk berbuat seakan-akan menjalankan mobil yang sesungguhnya. b), memperbesar kenyataan, sering kali gerak-gerik dan kata-kata dilebih-lebihkan. c), ulangan yang siklis, dengan ulangan yang siklis (berputar), yaitu selalu melakukan hal yang sama, meskipun dengan variasi-variasi tertentu, timbullah kesan seakan-akan orangnya sendiri dapat menentukan batas-batas ruang dan waktu.

6. Permainan selalu mempunyai sifat tegang dan bergairah. Melalui ketegangan dan kegairahan, permainan sering datang pada suatu klimaks kemudian timbul kelonggaran. Dalam hal itu permainan merupakan suatu tantangan. Permainan juga berguna maka ketegangan anak sering dapat disembuhkan melalui terapi permainan.

Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa selama interaksi dalam permainan, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang akan mereka lakukan di masa mendatang.³⁵ Tradisional secara yuridis istilah pengetahuan tradisional tidak ditemukan dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia sebelum adanya undang-undang nomor 5 tahun 1994 tentang ratifikasi konvensi CBD. Didalam UU yang terkait dengan hak kekayaan intelektual, istilah tersebut hanya disebut secara implicit yakni didalam UU tentang hak cipta dan UU perlindungan variates tanaman. Dalam literature yang membahas tentang pengetahuan tradisional dan masyarakat asli ditemukan beberapa istilah yang mengacu pada

³⁵Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, h. 164

pengetahuan tradisional yaitu, pengetahuan masyarakat asli, pengetahuan lokal, pengetahuan masyarakat kesukaan dan pengetahuan rakyat.³⁶

Permainan tradisional ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali, kelereng, dan petak umpet. Selain itu permainan tradisional seperti kelereng juga mampu untuk melatih perkembangan motorik anak. Hal tersebut dikarenakan anak harus melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya. Loncatan tersebut baik bagi metabolisme anak.

Permainan tradisional sebagai salah satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar diberbagai penjuru nusantara, namun saat ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami penurunan terutama bagi mereka yang saat ini tinggal dipertanian bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat dimana permainan tersebut ada beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.

Santrock, menjelaskan bahwa bermain ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas disepakati bersama.³⁷

³⁶Zainal Daulay, (2011), *pengetahuan tradisional*, Jakarta: rajagrafindo persada, h. 15-16

³⁷Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 1

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang serasi dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Menurut Atmadibrata disinyalir dari sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecenderungan untuk memiliki keterampilan prestatif yang bersifat “*entertainment*” dalam wujud permainan rakyat yang dapat dijumpai di mana-mana. Bila permainan yang ada dikaji ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (*gymnastic*), kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistic (unsur seni), kesegaran psikologis, dan sebagainya.³⁸

Menurut Danandjaja dalam acroni, permainan tradisional adalah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara

³⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 2

anggota kolektif, serta banyak mempunyai variasi.³⁹ Wahyuningsih, mengatakan permainan tradisional atau yang biasa disebut dengan permainan rakyat yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.⁴⁰

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada secara turun temurun yang merupakan hasil dari budaya lokal yang dilakukan secara berkelompok atau minimal dua orang yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan budaya yang bernilai baik, positif dan diinginkan.

Permainan di Indonesia memiliki ragam bentuk dan variasi permainan diantaranya permainan gowokan, benteng, engklek, gobak sodor, petak umpet, kelereng, lompat tali, kasti, lempar karet, lulu cina buta, ular naga, jamuran, dan lain-lain. Pada penelitian ini peneliti menerapkan lima permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yaitu permainan kelereng, permainan engklek, permainan lompat tali, permainan petak umpet, dan permainan bola kasti.

Sukirman Dharmamulyo mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: a), melatih sikap mandiri. b), berani mengambil keputusan. c), penuh tanggung jawab. d), jujur. e), sikap dikontrol oleh lawan. f), kerja sama, g), saling membantu dan menjaga. h), membela kepentingan kelompok. i), berjiwa demokratis. j), patuh terhadap

³⁹Keen Acroni, (2012), *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*, Jakarta: Pranada Media Group, h. 45

⁴⁰ Sri Wahyuningsih, (2009), *Permainan tradisional untuk usia 4-5 tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses, h. 5

perturan. k), penuh perhitungan. l), ketepatan berpikir dan bertindak. m), tidak cengeng. n), berani. o), bertindak sopan. p), bertindak luwes.⁴¹

Permainan tradisional yaitu permainan kelereng atau sering disebut juga gundu, adalah permainan tradisional yang terbuat dari kaca dengan bentuk bulat, permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki karena untuk permainan ini diharuskan untuk mempunyai kemampuan. Adapun sejarah dari permainan ini adalah permainan ini adalah permainan yang populer pada masanya, bukan hanya di Indonesia tetapi di berbagai negara, salah satu negara yang menjadikan permainan ini populer adalah Prancis. Awalnya dari Prancis lalu menyebar ke negara Mesir, tidak hanya Mesir Yunani pun menjadi bagian penyebaran awal permainan ini, permainan kelereng dikenalkan oleh orang-orang Romawi.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian/kakawihan, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas

⁴¹ Sri Wahyuningsih, *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*, h. 6

dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih mudah atau lebih tua, permainan ini juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.⁴²

c. Nilai –Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat dinamakan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokratis, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.⁴³

Bermain atau kegiatan melakukan permainan ini sangat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya. Maka, bermain dianggap sebagai media yang penting untuk bersosialisasi. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial, mengembangkan imajinasi, mengembangkan kognisi, bahasa, dan motorik kasar serta halus. anak menggunakan gerakan dan kemampuan fisiknya, melatih kreativitas, dan mengasah kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan.

Bermain bagi anak tidak sekedar menghabiskan waktu, tetapi merupakan media untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain bagi anak prasekolah

⁴² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 3

⁴³ Novi Mulyani, (2016), *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press, h. 52

mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.⁴⁴ Misbach dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut: 1). Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. 2). Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual. 3). Aspek emosi dengan menjadi media emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri. 4). Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai. 5). Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum. 6). Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung. 7). Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. 8). Aspek nilai-nilai/ moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Sementara itu, menurut Nugroho, banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, misalnya ada tembang yang mempunyai nasihat tertentu.⁴⁵

⁴⁴Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 53

⁴⁵Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 54

3. Macam-Macam Permainan Tradisional

a. Permainan engklek

Permainan engklek dikenal dengan permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki ke kotak berikutnya. Bermain dilakukan dengan senang hati atau suka rela tanpa adanya unsur paksaan dari pihak lain karena bermain itu adalah untuk menyenangkan.

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Di gang-gang atau jalan kompleks yang sepi dijadikan oleh anak-anak sebagai tempat permainan engklek. Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan engklek adalah kapur tulis dan pecahan genting atau koin. Kapur digunakan untuk membuat pola atau gambar lapangan permainan engklek.⁴⁶

Permainan engklek populer hampir di seluruh wilayah Indonesia. Dengan nama yang berbeda-beda. Di Sulawesi utara dengan sebutan cenge-cenge sedangkan di Jawa di kenal dengan nama engklek atau manda (sunda). Sedangkan di daerah lain dikenal dengan nama tengklek, jlong-jling, dampu atau lempeng. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan.⁴⁷

Menurut Achroni, engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda antara lain tengklek, ingkling, sunda manda, jlong-jling, lempeng, ciplak gunung dan masih banyak

⁴⁶ Askalin, (2013), *100 Permainan Dan Perlombaan Rakyat*, Yogyakarta: Andi Offset, h. 17

⁴⁷ Murtafi'atun, (2018), *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: C-kilk Media, h. 250

lagi.⁴⁸ Yudhistira, berpendapat bahwa engklek merupakan permainan rakyat yang dapat dimainkan di lapangan dan di halaman rumah, serta teras rumah. Permainan engklek ini merupakan permainan yang dilakukan di luar rumah.

Menurut Mulyani, dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa Jawa artinya “engklek”. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 orang anak⁴⁹. Dharmamulya, menyatakan bahwa engklek yaitu berjalan melompat satu kaki, permainan ini dilaksanakan sesuai dengan keinginan para pemainnya.⁵⁰

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih dari 2 orang dengan berjalan melompat dengan satu kaki meloncati garis yang pada umumnya dimainkan di lapangan terbuka.

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, permainan yang mempunyai nama lain mainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan 2-5 peserta.⁵¹

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun harus dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat bermain. Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang perebutan petak sawah.⁵²

⁴⁸ Keen Achroni, (2015), *Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 51

⁴⁹ Si Wahyuni, (2013), *Permainan Tradisional Anak Di Indonesia*, Yogyakarta: Legensari Publishing, h. 46

⁵⁰ Sukirman Dharmamulya dkk., (2008), *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press, h. 145

⁵¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 111

⁵² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 112

1. Alat yang digunakan

Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah: pecahan genting, pecahan keramik, batu yang terbentuk datar dan sebagainya.



Gambar 1: pecahan keramik, genting, dan batu datar

2. Tempat bermain, Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimainkan di halaman rumah.

3. Pemain

Permainan biasanya berjumlah 2-5 orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung kesepakatan anak-anak.

4. Cara bermain

a) Gambar bidang engklek. Bidang ini banyak variasi. b) anak melakukan hompimpang untuk menemukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.⁵³



Gambar 2: Hompimpa

b) untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun

⁵³ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 113

batu yang datar. d) anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/ petak-petak bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. e) gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.



Gambar 3: Menginjak gacuk maka di anggap mati dan digantikan pemain lainnya.

f) pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. g) pemain yang menyelesaikan satu peraturan sampai di puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil gacuknya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.⁵⁴

⁵⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 113-115

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Di gang-gang atau jalan kompleks yang sepi dijadikan oleh anak-anak sebagai tempat permainan engklek . peralatan yang dibutuhkan untuk permainan engklek adalah kapur tulis dan pecahan genting atau koin. Kapur digunakan untuk membuat pola atau gambar lapangan permainan engklek.

b. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali secara fisik akan menjadikan anak lebih kuat dan tangkas. Belum lagi manfaat emosional, intelektual, dan sulusnya yang akan berkembang dalam diri anak tersebut. Lompat tali atau “main karet” pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali ini menjadi favorit saat istirahat di sekolah dan setelah mandi sore di rumah. Sekarang, “main karet” mulai di lirik kembali antara lain karena ada sekolah dasar menugaskan muid-muridnya membuat roncean tali dari gelang untuk dijadikan sarana belajar.

Menurut mulyani, permainan lompat tali ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan terakhir. Pada lompat tali diregangkan oleh pemenangnya setinggi kepala tangan yang diacungkan ke udara. Permainan lompat tali ini berjumlah 3-10 orang pemain. Dibagi menjadi dua kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat karet.

Kemudian menurut Achroni, lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer dikalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan

lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak, lompat tali biasanya dimainkan di halaman rumah atau halaman sekolah.⁵⁵

Lompat tali, main karet, atau sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali biasa diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Tali yang digunakan untuk permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Kekreatifan anak dapat juga dilihat dari caranya menjalin karet yang akan dipergunakan pada permainan tersebut.

Lompat tali biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan, peralatan yang digunakan sangat sederhana yaitu karet gelang yang dirangkai hingga panjangnya mencapai ukuran yang dibutuhkan, biasanya mencapai 2-3meter. Dua orang bertugas untuk memegang tali. Sementara yang lainnya harus melompati tali satu per satu tanpa menyentuh tali dengan ketinggian yang beragam. Permainan ini memang menuntut ketangkasan yang tinggi.⁵⁶

1. Alat yang digunakan, alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tali yang di buat dari karet gelang.



Gambar 1: karet gelang⁵⁷

⁵⁵ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Usia Dini*, h. 72

⁵⁶ Murtafi'atun, (2018), *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: c-klik Media, h. 295

⁵⁷ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 72

2. Tempat Bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya di halaman rumah. Untuk keamanan dalam bermain, batu-batu atau benda tajam yang ada di sekitar halaman harus disingkirkan, karena permainan ini dilakukan tanpa alas kaki.

3. Jumlah Pemain

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, tetapi biasanya dibagi ke dalam dua kelompok. Permainan tali ini juga bisa dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.

4. Cara bermain seorang diri

- a. Sesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak. caranya berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung-ujung di samping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak.⁵⁸



Gambar 2: Mengukur Panjang tali agar pas saat dimainkan.⁵⁹

- b. Karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar di pinggang. Kemudian berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit ditekuk. Usahakan kepala tetap tegak tetapi tetap rileks serta pandangan lurus kedepan.

⁵⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesi*, h. 73



Gambar 3: berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit di tekuk

- c. Pergelangan tangan di gerakkan untuk memutar tali.
- d. Lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2,5 cm dari lantai. Pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit jangan menyentuh lantai.⁶⁰



Gambar 4: Bermain Lompat tali

- e. saat melompat harus hati-hati karena bisa jadi lompatan gagal.
 - f. Sebaiknya jika baru memulai permainan ini, lakukan secara bertahap. Selanjutnya dapat dilakukan dengan kombinasi gerakan.⁶¹
2. cara bermain kelompok
- a. permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana, jika anak dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia

⁶⁰ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 74

⁶¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 75

akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai. Namun apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.⁶²

b. Ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus di lompati, yaitu sebagai berikut:

1). Tali berada pada batas lutut pemegang tali (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali maka anak tersebut di diskualifikasi dan tidak boleh melanjutkan permainan).



Gambar 5: posisi tali selutut

2) tali berada sebatas pinggang (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali. Jika mengenai tali maka anak tersebut di diskualifikasi dan tidak mengikuti permainan.⁶³

c. Permainan Petak Umpet

Menurut Achroni dalam penelitian rosalia dan mas'uda mengatakan bahwa permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan secara mencari teman-temannya yang bersembunyi.⁶⁴

⁶² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 76

⁶³ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 76

⁶⁴ Achroni Keen, (2015), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 3

Petak umpet memang sangat populer dikalangan masyarakat dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya, sebab permainan ini sangat mudah dimainkan dan kaya akan manfaat khususnya bagi anak usia dini. Anak usia dini yang berada dalam masa bermain tentu akan senang dengan kegiatan permainan petak umpet ini. Namun dengan kemajuan teknologi membuat banyak orang tua guru mengesampingkan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan teknologi yang ada.

Orang tua seharusnya dapat membendung efek negatif dari permainan modern atau seharusnya dapat membendung efek negatif dari permainan modern atau menyeimbangkan antara permainan modern dan permainan tradisional. Di perlukan regenerasi pada permainan tradisional karena pembaruan membuatnya menarik dan mudah diterima.

Permainan petak umpet ini dapat dimodifikasi untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan anak, yang terpenting adalah kegiatan stimulasi dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan bagi anak itu sendiri mengembangkan kemampuan keaksaraan anak melalui petak umpet dapat dilakukan dengan cara menyembunyikan huruf atau kata sesuai dengan tema. Layaknya permainan petak umpet pada umumnya ada yang bersembunyi dan ada yang mencari, perbedaannya yaitu pada media yang disembunyikan adalah huruf atau kata. Permainan petak umpet ini diharapkan dapat membantu anak memahami bentuk huruf-huruf yang di temukannya hingga memahami bunyi dan penerapannya dalam membaca.

Permainan petak umpet tidak hanya dikenal di Indonesia, namun di belakan negara lain juga sudah sering dimainkan oleh anak-anak. karena permainan ini sudah ada sejak dulu dan banyak di mainkan oleh anak-anak negeri, maka masuk ke dalam permainan tradisional.⁶⁵

Permainan petak umpet adalah permainan yang populer di kalangan anak-anak di Indonesia, permainan ini tidak membutuhkan peralatan. Permainan ini tidak bisa dilakukan seorang diri. Permainan ini membutuhkan banyak orang minimal 4 atau 5 orang.

Permainan petak umpet dilakukan di lapangan atau di halaman yang agak luas, dari 5 orang yang ikut bermain akan dipilih satu orang untuk menjadi penunggu atau penjaga. Pemilihan penunggu dapat dilakukan dengan hompimpa atau suit. Kemudian ditentukan satu tempat atau tiang penjaga, dapat berupa dinding atau pohon yang ditandai.

Saat permainan dimulai, penunggu atau penjaga menutup mata di tempat jaga. Pemain yang lain mencari tempat bersembunyi atau “ngumpet”. Setelah mendapat kode semua bersembunyi, penjaga melakukan pencarian, setelah menemukan persembunyian salah satu pemain, penjaga langsung menyebutkan nama dan berlari ke arah tiang penjaga dan menyentuhnya. Begitu terus sampai semua pemain yang bersembunyi di temukan. Jika pemain lebih dulu menyentuh tiang penjaga, maka penjaga tersebut harus berjaga lagi.⁶⁶

⁶⁵ Murtafi'atun, (2018), *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: C-kilk Media, h. 211

⁶⁶ Askalin, (2013), *100 Permainan dan Perlombaan rakyat*, Yogyakarta: Andi Offset, h.

1. Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus dalam permainan ini. Alat untuk menjadi “markas” atau “benteng”, biasanya berupa pohon, tembok, dan lainnya.

2. Tempat bermain

Petak umpet sangat cocok dimainkan anak-anak di lapangan atau halaman rumah. Akan lebih menarik jika permainan ini dilakukan di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi.

3. Pemain

Pada dasarnya, tidak ada aturan batas pemain dalam permainan ini. Namun, biasanya berjumlah tidak lebih dari 10, dan minimalnya permainan ini dilakukan oleh 2 atau 3 orang.

4. Cara bermain

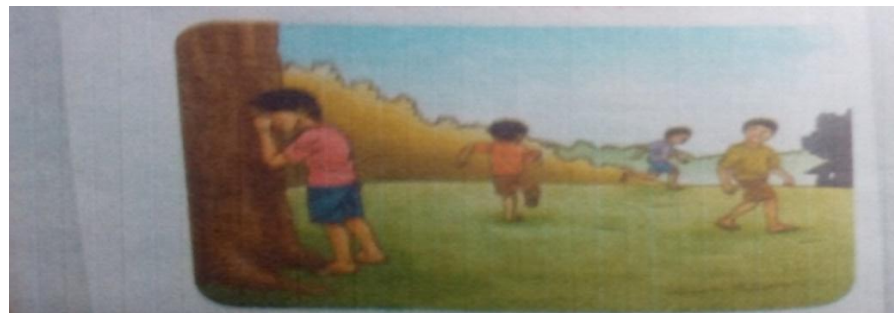
a. Anak-anak terlebih dahulu memulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi “kucing” (berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, 20, atau sesuai dengan kesepakatan bersama. Ia juga harus menghadap tembok, pohon, atau apa pun sembari menutup mata dengan kedua tangannya supaya tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi, setelah teman temannya bersembunyi, mulailah si kucing beraksi mencari teman-temannya.

67

⁶⁷ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 61



Gambar 1: Hompimpa



Gambar 2: salah satu anak berjaga sementara anak lain mencari tempat persembunyian.⁶⁸

- b. Dalam permainan tersebut, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua. Di satu sisi ia harus mencari dan menemukan temannya yang bersembunyi, di sisi lain ia pun harus menjaga “benteng” supaya tidak di ambil alih oleh teman yang bersembunyi. Si kucing harus mempunyai strategi yang jitu.
- c. Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju “benteng” markas. Begitu juga dengan anak yang ketahuan. Bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya ia tidak akan jaga.

⁶⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 62



Gambar 3: salah satu anak diketahui tempat persembunyiannya

- d. Hal yang seru adalah, pada saat si kucing bergerilnya menemukan teman-temannya yang bersembunyi, salah satu anak (yang statusnya masih sebagai “target operasi” atau belum di temukan) dapat mengendap-endap menuju markas atau benteng jika berhasil menyentuhnya, maka semua teman teman yang sebelumnya telah ditemukan oleh si kucing di bebaskan, alias sendera si kucing dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si kucing harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal.⁶⁹



Gambar 4: penyelamatan yang dilakukan anak lainnya

⁶⁹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 64

- e. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Orang yang pertama ditemukan yang menjadi kucing berikutnya.
- f. Ada satu istilah lagi dalam permainan ini, yaitu “kebakaran”, yang dimaksud di sini adalah bila si kucing disebabkan diberi tahu oleh teman kucing yang telah ditemukan lebih dulu dari persembunyiannya.



Gambar 5: salah satu pemain membisiki tentang tempat persembunyian.⁷⁰

4.Keunggulan dan kelemahan

- 1) Keunggulan: a). memberikan kegembiraan pada anak, b). melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karna permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki, c). mengajarkan kedisiplinan untuk memahami aturan permainan, d). mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, e). mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

⁷⁰ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, h. 65

- 2) Kelemahan: dari kelemahan permainan tersebut, peneliti belum mendapatkan kejelasan dari kelemahan permainan tersebut dan sumber yang terkuat mengenai kelemahan permainan tersebut.

B. Penelitian yang relevan

Hasil temuan lapangan telah memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh: 1). penelitian yang berjudul pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak Paud B Putri Bentung Bayo Lues Tahun Ajaran 2012-2013. 2). Peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan engklek pada anak kelompok A Di Paud Terpadu Karya Bakti DS Reksosari Kec. Suruh Semester II Tahun Ajaran 2013-2014.

C. Kerangka Berpikir

Menurut peneliti kenapa motorik kasar anak harus ditingkatkan dengan menggunakan permainan tradisional, karena dengan menggunakan permainan tradisional khususnya permainan tradisional kelereng dan engklek anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya selain itu kegiatan-kegiatan dalam permainan ini seperti melempar, menyentil kelereng, melompat dan perpindahan tempat bermain ke tempat yang lain dapat melatih kemampuan motorik kasar anak maupun motorik halus di usia anak usia dini maupun usia sekolah.

Kemudian semakin baik kemampuan motorik koordinasi gerak anak (motorik kasar) dan konsentrasinya maka anakpun semakin mahir untuk menentukan kelereng-kelereng dalam permainan, begitupun dengan permainan engkelek tersebut. Sehingga saya mengambil judul ini,

dengan judul upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam suatu penelitian yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan permasalahan yang diajukan maka hipotesis ini dapat dirumuskan sebagai berikut: permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun kelompok B di RA AL-Mukhlisin Darma Bakhti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

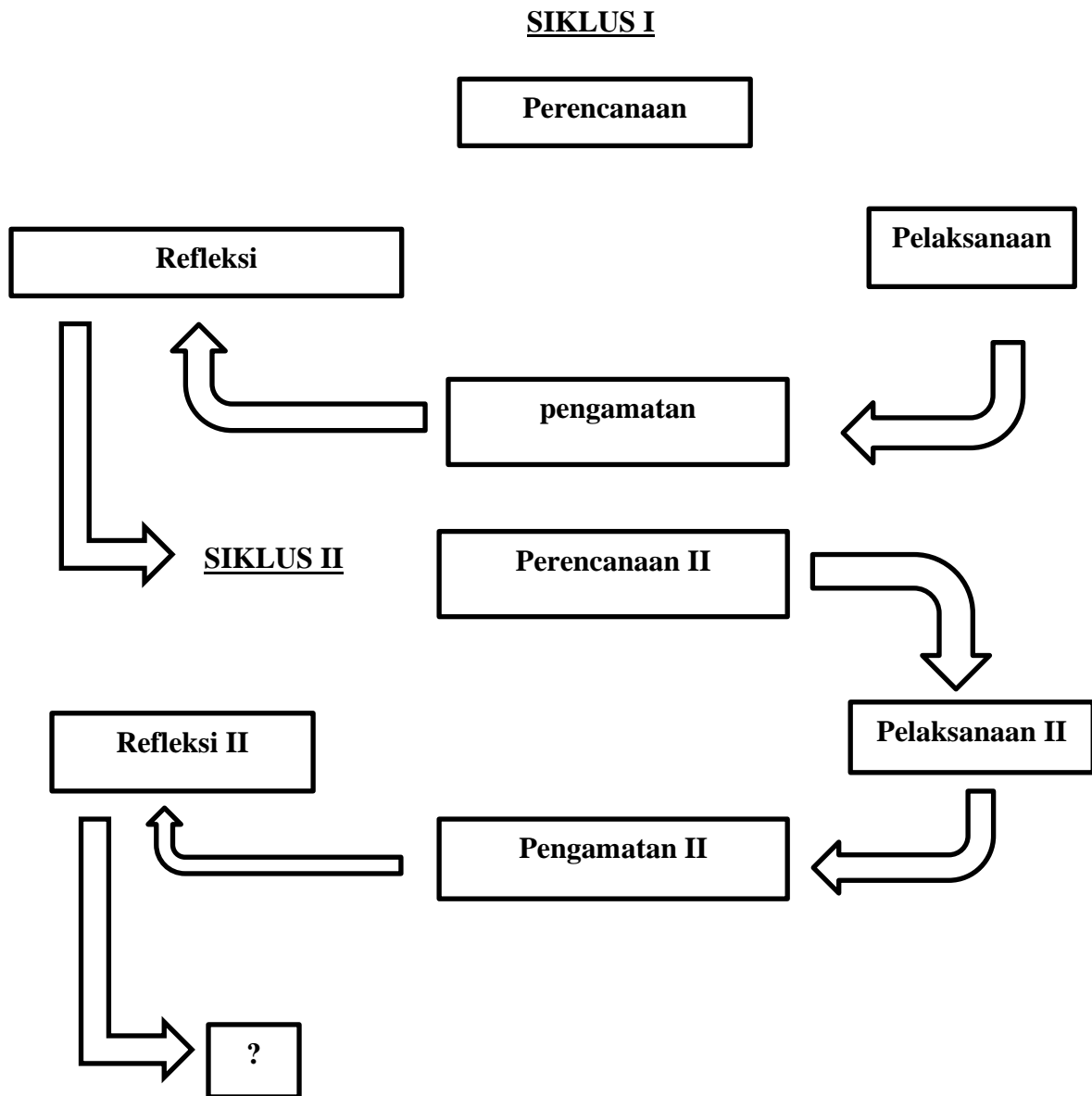
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) dengan pola guru sebagai peneliti, yaitu guru memiliki peran utama baik dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaan PTK dengan tujuan untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam proses pembelajaran dimana jika guru melibatkan orang lain sifatnya hanya konsultatif untuk menjamin validitas tindakan yang dilakukannya. Jenis penelitian ini memiliki prosedur (tahapan), dan setiap prosedur memiliki 4 kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.⁷¹

Adapun tahapan teknis pelaksanaan tindakan kelas dalam penelitian ini dapat dilihat di bawah ini:

⁷¹ Sanjaya, (2009), h. 58

Gambar 3.1
Model Penelitian Tindakan Kelas yang diadopsi Arikunto



B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA AL-Mukhlisin Darma Bakhti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018. Yang berjumlah 12 orang anak, terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA AL-Mukhlisin Darma Bakhti yang berlokasi Di Jalan Karya Ujung Dusun 1 Helvetia, dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2017-2018.

D. Prosedur Observasi

Sesuai dengan jenis penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal melalui wawancara dengan salah satu guru terlebih dahulu dan melihat kemampuan/perkembangan motorik anak, melalui observasi tersebut bahwa kurang berminat dengan permainan tersebut sehingga perkembangan motorik anak masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1. Siklus 1

1.1 Perencanaan tindakan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a. Membuat perencanaan pembelajaran yaitu RPPM, RPPH yang didalamnya terdapat kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak
- b. Mempersiapkan sarana dan permainan atau media yang akan digunakan dalam permainan yang hendak dilakukan dalam proses permainan tersebut.

1.2 Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, yaitu:

- a. Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan pada observasi awal. Hasil analisis kemudian akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat skenario (cerita) pembelajaran dan alat perekam data.
- b. Menyusun rencana pembelajaran yaitu RPPM, RPPH yang didalamnya terdapat kegiatan permainan.
- c. Menyusun alat perekam data yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, siklus belajar dan lembar catatan lapangan saat pelaksanaan permainan.
- d. Melakukan kegiatan pembukaan pada permainan sampai akhir proses permainan.

1.3 Pengamatan

peneliti melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan anak didik pada saat proses permainan, Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikendaki.

1.4 Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang ada pada akhirnya ditemukan kelebihan untuk kemudian diperbaiki. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan tahapan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I, siklus II merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection) seperti yang dilakukan pada siklus I, permainan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali di siklus II sebelum masuk ke materi selanjutnya.

E. Teknik dan instrument pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, panduan wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Pengertian observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan tentang apa yang benar-benar dilakukan oleh individu dan membuat pencatatan-pencatatan secara objektif mengenai apa yang diamati.⁷² Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak dan aktivitas peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Semua kegiatan dicatat dan apabila ada kekurangan maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Adapun instrument pengumpulan data:

⁷² Ngalim Purwanto, (2010) *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 193

Tabel 3.2 kisi-kisi instrument lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah mulai mampu melakukan sedikit gerakan melompat	Anak mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan melompat
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat	Anak belum mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat	Anak sudah mulai mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat	Anak mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat	Anak sudah sangat mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak belum mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak sudah mulai mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak sudah sangat mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Anak sudah mulai mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak	Anak belum mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak	Anak sudah mulai mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak	Anak mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan	Mampu memegang erat tali dengan posisi lengan atas rapat dan	Anak belum mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan	Anak sudah mulai mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan	Anak mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku	Anak sudah sangat mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan rapat

	atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	tubuh/siku sejajar dipinggang	tubuh/siku sejajar dipinggang	tubuh/siku sejajar dipinggang	sejajar dipinggang	dan tubuh/siku sejajar dipinggang
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu	Anak belum mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu	Anak sudah mulai mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu	Anak mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu	Anak sudah sangat mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Anak belum mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Anak sudah mulai mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Anak mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Anak sudah sangat mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya	Anak belum mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya	Anak sudah mulai mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya	Anak mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya	Anak sudah sangat mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya

Skala Penilaian:

- BB (1) : Belum Berkembang
 MB (2) : Mulai Berkembang
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian diatas diperoleh:

- Nilai tertinggi adalah 4
- Nilai terendah adalah 1

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini, maka pengumpulan data yang digunakan yaitu

1. Lembar Observasi

Untuk mencengah terjadinya pengamatan terhadap objek yang diteliti, maka seorang peneliti harus didampingi alat bantu observasi. Alat bantu observasi ini disebut pedoman observasi yang dapat terbentuk “checklist” yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH		
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai		
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut		
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema		
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan		
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak		
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai		
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang		

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan dengan menggunakan instrument yaitu lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional.

Tabel 3.4 lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

2. Panduan wawancara

Panduan wawancara meliputi lembar pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara dengan pihak terkait penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat digunakan apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap dan tidak berubah, dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto ketika anak sedang mengikuti permainan tradisional serta beberapa foto mulai dari pengenalan permainan, cara bermain, dan sesudah permainan tradisional diterapkan.

Tabel 3.5

Jadwal penelitian

No	Kegiatan	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei
1	Meminta izin kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian		X				
2	Observasi awal		X				
3	Siklus I					X	
4	Analisis data refleksi siklus I					X	
5	Siklus II					X	
6	Analisis data dan refleksi II					X	
7	Analisis data					X	X
8	Penulisan hasil laporan			X	X	X	X

Tabel 3.6

Lembar Observasi Aktivitas Penulis

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
PRAPEMBELAJARAN					
1	Mempersiapkan anak untuk belajar				
2	Melakukan kegiatan apresiasi				
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
A. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN					
3	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				
4	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				
5	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hirerki belajar dan				

	karakteristik anak				
6	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				
B. PENDEKATAN /STRATEGI PEMBELAJARAN					
7	Melakuakn pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				
8	Melakuakn pembelajaran secara runtun				
9	Menguasai kelas				
10	Melaksanakan pembeljaran yang bersifat konstektual				
11	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif				
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
C. PEMANFAATAN SUMBER PEMBELAJARAN					
13	Menggunakan media secara efektif dan efisien				
14	Menghasilkan pesan yang menarik				
15	Melibatkan anak dalam pemanfaatan media				
D. PEMBELAJARAN YANG MEMICU DAN MEMELIHARA KETERLIBATAN ANAK					
16	Menunjukkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran				
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons anak				
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme anak dalam belajar				
E. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR					
19	Memantau kemauan selama proses belajar				
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar				
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
F. PENUTUP					

23	Melaksanakan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan anak				
24	Memberikan arahan, atau kegiatan				

F. Teknik analisis data

Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Data kualitatif menerangkan aktivitas siswa yang dapat diperoleh dari lembar observasi. Adapun untuk menghitung persentase ketercapaian keberhasilan yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh anak}}{\text{jumlah nilai tertinggi} \times \text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Yaitu:

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i : hasil pengamatan

F : jumlah skor yang diperoleh anak

N : jumlah skor total (jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator).

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

Σx : jumlah semua nilai anak

Σn : jumlah anak

Anas Sudijino menyatakan data yang diperoleh dijelaskan kedalam 4 tingkatan yaitu:

Persentase	Keterangan
80%-100%	Kemampuan motorik kasar anak baik
60%-79%	Kemampuan motorik kasar anak cukup
30%-59%	Kemampuan motorik kasar anak kurang baik
0%-29%	Kemampuan motorik kasar anak tidak baik sekali

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran

Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak pada permainan tradisional, mampu melompat, berlari, melempar dan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui permainan tradisional. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Pada tahap ini peneliti mengamati perkembangan motorik kasar anak di Kelompok B RA Al-Mukhlisin Darma Bakti. Kegiatan yang berlangsung pada saat peneliti adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas sambil melatih gerakan tubuh pada motorik kasar anak. kemudian anak-anak masuk kelas dan duduk di kursi masing-masing, selanjutnya guru mengarahkan anak untuk mengumpulkan tugas rumah yang diberikan kepada anak di hari sebelumnya.

2. Hasil Observasi Awal

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus 1, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus 1. Observasi awal dilakukan untuk melihat perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti, sebagai subjek penelitian yang berjumlah 12 orang anak. adapun hasil observasi awal dapat dilihat dari tabel berikut ini dengan menggunakan rumus $Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$ yaitu:

Tabel 4.1

Hasil Observasi Awal Sebelum diberikan Tindakan

No	Pra Siklus			
	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	ABP	11	45,83%	MB
2	AHAA	10	41,67%	MB
3	MN	9	37,5%	MB
4	AZM	11	45,83%	MB
5	AJ	9	37,5%	MB
6	AM	8	33,33%	MB
7	ZHS	9	37,5%	MB
8	ASS	8	33,33%	MB
9	ABS	9	37,5%	MB
10	MF	10	41,67%	MB
11	OMK	8	33,33%	MB
12	AM	7	29,16%	MB
Jumlah Nilai Anak		109	454,15	
Rata-rata		9,1	37.85	

Keterangan:

Nilai rata-rata pra tindakan = $109:12=9,1$

Berdasarkan tabel di atas pada proses permainan tradisional sebelum diberikan tindakan diperoleh rata-rata nilai 9,1 dari 12 orang anak, dan keseluruhan anak dikategorikan mulai berkembang. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya metode permainan yang bervariasi dan dapat diberikan kepada anak sehingga membuat anak kurang meningkatkan pada gerakan motorik kasarnya, oleh karena itu pada permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak diperlukan metode yang tepat untuk menarik minat anak diantaranya permainan engklek, permainan petak umpet, dan permainan lompat tali, agar motorik kasar anak meningkat. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2

Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus

No	Skor rata-rata	F	%	Keterangan
1	1-6	0	0	Belum berkembang
2	7-12	12	454,15%	Mulai berkembang
3	13-18	0	0	Berkembang sesuai harapan
4	19-24	0	0	Berkembang sangat baik
		12	454,15	

Keterangan:

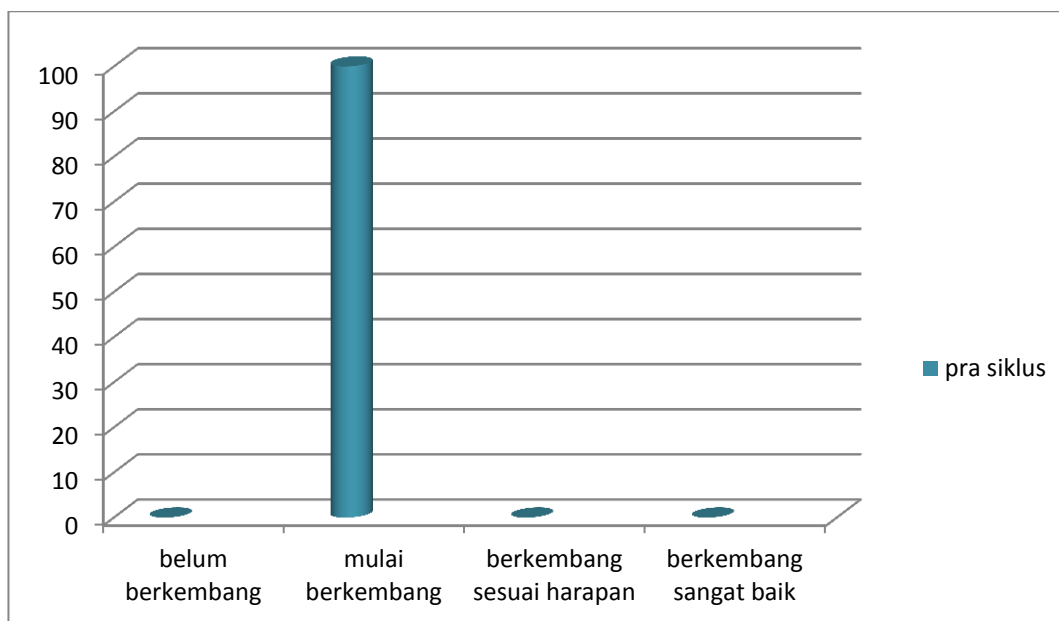
F : frekuensi atau jumlah anak

% : persentase nilai anak

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus peneliti melihat bahwa perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang sehingga tergambar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1

Diagram Batang Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Pra Siklus



3. Deskripsi Hasil Dan Pelaksanaan Penelitian Siklus 1

a. Perencanaan siklus 1

Sebelum melakukan tindakan siklus 1, peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas, antara lain:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

- 3) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang kegiatan permainan tradisional yang meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru
- 5) Mempersiapkan alat untuk bermain permainan tradisional (seperti: karet, gacuk, dan membuat bentuk gambar orang untuk permainan engklek)

b. Pelaksanaan siklus 1

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil bahwa motorik kasar anak usia dini mulai berkembang, untuk itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus 1 yang dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berikut ini deskripsi proses pelaksanaan tindakan pada siklus 1 sebelum masuk kelas, dengan dipimpin guru anak-anak menghafalkan beberapa kosa kata bahasa arab, membaca ikrar santri, shalawat kemudian masuk kelas masing-masing.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari seni tanggal 2 April 2018 dengan tema kendaraan, dengan sub tema kendaraan di air. Bahan yang sudah disiapkan oleh guru dan peneliti yaitu, kertas, pensil, penghapus, alat permainan tradisional seperti pecahan keramik, genting, batu datar, karet, dan yang terkait dalam permainan tersebut serta lembar kerja anak. kegiatan pembuka yaitu diawali dengan membaca do'a sebelum belajar, kemudian bernyanyi " apa kabar" lalu pada kegiatan inti anak diberikan penjelasan tentang materi hari itu dengan menanyakan kendaraan apa yang diinginkan oleh anak,

kemudian anak mewarnai gambar yang sudah diberikan oleh guru gambarnya pada kertas yang sudah dibagikan. Pada pertemuan 1 kegiatan permainan tradisional terlebih dahulu dikasih arahan tentang aturan pada permainan tradisional tersebut, kemudian melihat dan mendengarkan deskripsi tata cara permainan tersebut, selanjutnya anak diminta 1 orang untuk mencontohkan permainan yang telah diarahkan oleh guru agar teman-teman yang lain mengerti ketika proses permainan tradisional dimulai.

Proses yang dilakukan dalam bermain permainan tradisional terdapat 3 permainan tradisional yaitu: permainan engklek, permainan petak umpet, dan permainan lompat tali. Yang mana masing-masing permainan tersebut dilaksanakan pada hari senin dan hari selasa permainan engklek, hari rabu dan kamis permainan petak umpet, hari jum'at dan sabtu permainan lompat tali. Dan diulang kembali pada siklus II.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 9 April 2018 dengan tema yang sama yaitu kendaraan dan dengan sub tema kendaraan di udara. Aspek perkembangan motorik kasar anak pada permainan tradisional adalah melompat, menendang, berlari, melempar dan lainnya. Setelah selesai dengan tugas yang diberikan guru anak kembali duduk, anak terlihat penasaran dengan permainan tradisional apa yang akan dimainkan dengan permainan yang berbeda, setelah bermain permainan tradisional tersebut anak tersebut diminta untuk menceritakan kembali dan mempraktekkan kembali permainan tersebut

guna untuk mengetahui seperti apa pemahaman anak terhadap permainan tradisional tersebut, selanjutnya pembelajaran diakhiri dengan mengulang-ulang pembelajaran tersebut dan membaca do'a.

c. Observasi

Proses permainan siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui permainan hari itu akan menggunakan permainan tradisional. Pada saat anak bermain permainan bersama dengan teman-teman yang lain terdapat anak yang semangat dalam bermain dan ada juga anak yang kurang semangat dalam bermain. Kemudian guru kembali mengkondisikan anak agar melanjutkan permainan tersebut bersama temannya dengan gembira dengan menggunakan permainan tradisional.

Anak mulai semangat dan gembira pada saat permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak tersebut. Pada hari pertama anak tampak bingung dengan proses langkah-langkah mulainya permainan tradisional tersebut yang diikutinya, namun seiring berjalannya waktu anak-anak terbiasa mengikuti kegiatan langkah-langkah permainan tradisional tersebut. Hal tersebut terlihat saat anak bermain permainan tradisional dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua pada siklus 1.

Berdasarkan pengamatan selama permainan tradisional dengan menggunakan permainan engklek, petak umpet, dan lompat tali pada siklus1, awalnya anak belum mengerti dengan kegiatan yang berlangsung sehingga saat permainan tradisional tidak berjalan dengan

lancar, terdapat anak yang bingung saat proses permainan dimulai sehingga harus dilakukan arahan oleh guru dan peneliti. Akibat ketidakpahaman anak tersebut dikarenakan anak bercerita dengan teman yang disampingnya.

Tampak beberapa masalah saat proses permainan berlangsung, seperti mengatur anak ketika disuru bergiliran saat bermain permainan tersebut, tetapi terdapat juga anak yang terlihat bijak dalam menghadapi masalah atau teman dikelasnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan mau bergiliran bermain pada permainan tersebut.

Indikator yang diteliti yaitu mampu melakukan gerakan melompat, mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat, berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat, mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya, mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi prtak atau kotak, mampu mengambil gacuk dan tidak menyentuh garis, mampu menyelesaikan karet tali dengan tinggi badan anak, mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan ata rapat dan tubuh atau siku sejajat dipinggang, mmampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu, mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet, mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya, dan mampu berlari dengan cepat dalam bersembunyi. Sehingga pada siklus 1 ini terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari pada awal pelaksanaan kegiatan bermain yang menggunakan permainan tradisional. Anak yang tadinya tidak mau ikut bermain, kini setelah dilaksanakan kegiatan

permainan tradisional tersebut beberapa hari sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, tampak beberapa anak yang tadinya tidak mau mendengarkan guru, menjadi mau mendengarkan guru walaupun terkadang masih mengabaikannya saat kegiatan permainan berlangsung. Tetapi ada beberapa anak sudah terlihat mulai mencapai indikator penilaian.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional. Hasil observasi siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus 1

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	ABP	19	79,16%	BSB
2	AHAA	14	58,3%	BSH
3	MN	15	62,5%	BSH
4	AZM	19	79,16%	BSB
5	AJ	18	75%	BSH
6	AM	13	54,16%	BSH
7	ZHS	15	62,5%	BSH
8	ASS	14	58,3%	BSH
9	ABS	17	70,83%	BSH
10	MF	18	75%	BSH
11	OMK	13	54,16%	BSH
12	AM	11	45,83%	MB
Jumlah Nilai			75	

Rata-rata		64,575	BSH
-----------	--	--------	-----

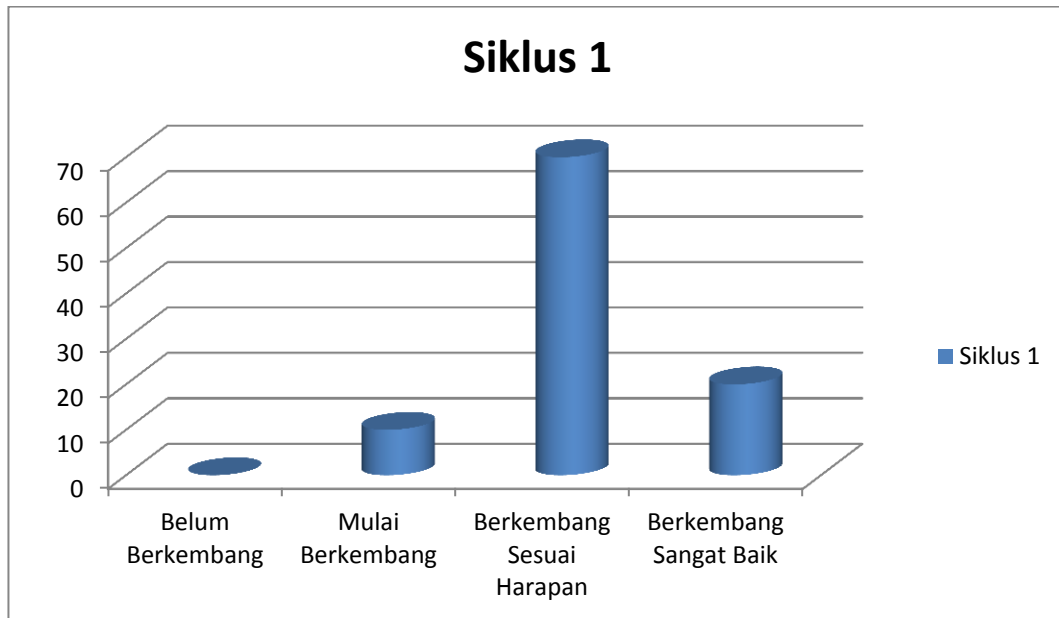
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata anak 64,575%. Dengan kategori berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak
Pada Siklus 1**

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	2	8,33%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	9	37,5%	Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	1	4,167%	Mulai Berkembang
0%-39%	0	0	Belum Berkembang

Pada tabel 4.4 di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 2 orang anak 8,33, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 orang anak 37,5%, anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang anak 8,33%, anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus 1 dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.2. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1



d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan guru pada akhir siklus 1, secara umum perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 1 belum mencapai 75% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Proses permainan pada siklus 1 masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

- a). Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melaksanakan kegiatan permainan dengan langkah-langkah yang baik agar motorik kasarnya lebih terlatih.
- b). Guru melakukan berbagai tindakan pada siklus II yang tidak dilakukan pada siklus I, yaitu guru memberi aturan bermain yang baik agar lebih tertib dan kondusif saat tindakan dan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas berlangsung.
- c). pada siklus II guru perlu memberi motivasi kepada anak dengan cara memberikan *reward* berupa permen kepada anak yang dapat bersikap sesuai dengan indikator dengan baik saat berlangsungnya tindakan yaitu bermain permainan tradisional.

4. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

- 1). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan oleh guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan pada Siklus II.
- 2). Mempersiapkan rancangan permainan tradisional untuk Siklus II
- 3). Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan permainan, menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru

4). Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan permainan yang akan berlangsung seperti kamera maupun *handphone*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas guru adalah mengamati, menilai dan mendokumentasi kegiatan anak ketika sedang melakukan poin-poin dari indikator yang diteliti. Tugas peneliti yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun. Sebelum dilaksanakan kegiatan permainan tradisional pada siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pada pengembangan seperti menyiapkan alat dan bahan sebelum kegiatan bermain permainan dilaksanakan, membuat aturan permainan, dan menyusun deskripsi tugas anak.

Berikut deskripsi pelaksanaan Siklus II:

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari Senin 9 April 2018 dengan tema kendaraan sub tema kendaraan di udara. Anak-anak bermain permainan tradisional seperti yang diterapkan pada siklus 1. Guru memberikan pengarahan dan penjelasan kepada anak-anak tentang permainan yang akan dimainkan tersebut. Terdapat beberapa anak yang memahami pengarahan dan penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru memberi penguatan disela-sela permainan juga menjanjikan *reward* berupa permen kepada anak ketika anak bersikap sesuai dengan indikator yang diteliti, seperti

anak mampu melakukan gerakan melempar, berlari, meloncat, mampu melempar gacuk sesuai indikator, menyeimbangkan gerakan tubuh dan sebagainya, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan mengulang kembali pembelajaran pada hari itu tersebut.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 11 April 2018, dengan tema yang sama kendaraan sub tema kendaraan di udara. Pertemuan kedua anak-anak bermain permainan tradisional dengan gembira dan mulai memahaminya. Selain itu anak juga mulai mengikuti langkah-langkah dan tata cara permainan dengan baik.

C. Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak bermain permainan tradisional. Seluruh anak sudah mengikuti kegiatan bermain permainan tradisional sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari menggerakkan seluruh anggota tubuh untuk melatih motorik kasar anak. Antusias anak terlihat pada siklus II karena anak sudah mulai memahami permainan tradisional yang sudah diterapkan kemudian anak sangat senang karena bisa bermain permainan tersebut apalagi dengan dijanjikan atau diberikan *reward* berupa permen pada akhir kegiatan proses pembelajaran.

Sebelum diadakan kegiatan permainan guru terlebih dahulu mengajak anak untuk mengarahkan bagaimana memainkan permainan yang baik dan bagus, selanjutnya guru memberitahukan mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh anak-anak. anak-anak

tampak senang karena sebelumnya pada Siklus I anak sudah mengalami kegiatan pemberian tugas dan anak kini mulai terbiasa. Saat guru memberikan aturan awalnya anak-anak tampak ada yang kurang senang karena tidak seperti memainkan permainan yang biasanya, tetapi guru memberikan motivasi kepada anak-anak yang dapat mengikuti aturan dengan baik bersama dengan teman-teman yang lainnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan permainan telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional.

Berikut ini hasil observasi Siklus II:

Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	ABP	24	100%	BSB
2	AHAA	19	79,16%	BSB
3	MN	21	87,5%	BSB
4	AZM	24	100%	BSB
5	AJ	22	91,67%	BSB
6	AM	19	79,16%	BSB
7	ZHS	20	83,33%	BSB
8	ASS	19	79,16%	BSB
9	ABS	21	87,5%	BSB
10	MF	22	91,67%	BSB
11	OMK	19	79,16%	BSB
12	AM	17	70,83%	BSh

Jumlah Nilai		1029,14	
Rata-rata		86	BSB

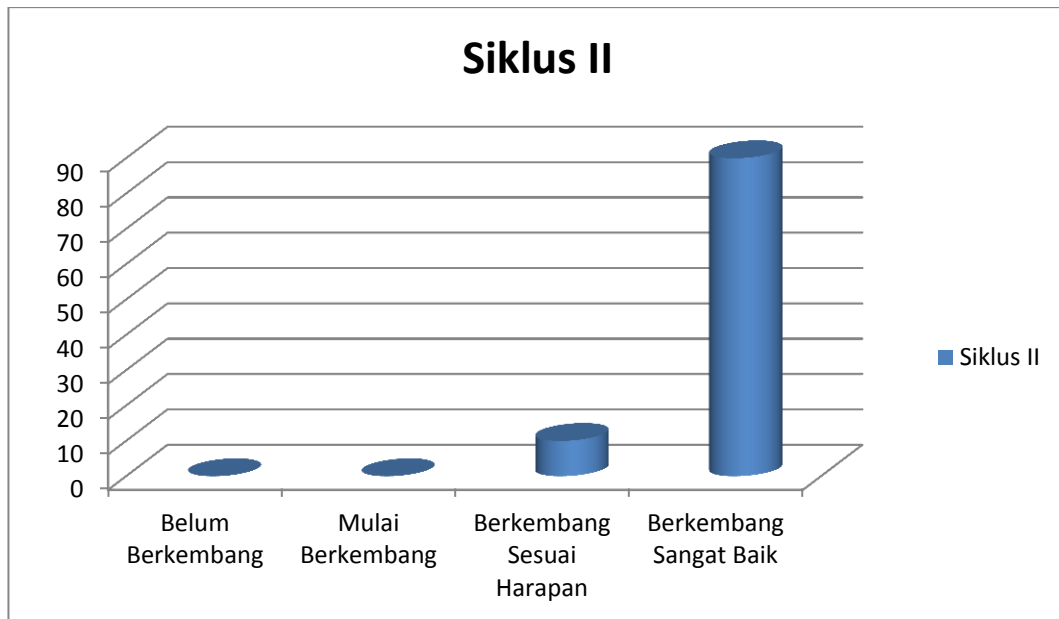
Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 86%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6. Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	11	45,83%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	1	4,167%	Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	0	0	Mulai Berkembang
0%-39%	0	0	Belum Berkembang

Dari tabel 4.6 di atas dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak tergolong sudah sangat baik. Dari 12 anak terdapat 11 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 45,83%, 1 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan 4,176%, dan tidak terdapat anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.3. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II



d.Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	2	11
Berkembang Sesuai Harapan	0	9	1
Mulai Berkembang	12	1	0
Belum Berkembang	0	0	0

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, dengan anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pra tindakan sebesar 45,15%, sedangkan pada siklus I 64,575%, dan pada siklus II 86%. Untuk melihat kondisi peningkatan perkembangan motorik kasar anak pada pra tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Kondisi Peningkatan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	ABP	45,83%	79,16%	100%	Meningkat
2	AHAA	41,67%	58,3%	100%	Meningkat
3	MN	37,5%	62,5%	100%	Meningkat
4	AZM	45,83%	79,16%	100%	Meningkat
5	AJ	37,5%	75%	100%	Meningkat
6	AM	33,33%	54,16%	100%	Meningkat
7	ZHS	37,5%	62,5%	100%	Meningkat
8	ASS	33,33%	58,3%	100%	Meningkat

9	ABS	37,5%	70,83%	100%	Meningkat
10	MF	41,67%	75%	100%	Meningkat
11	OMK	33,33%	54,16%	100%	Meningkat
12	AM	29,16%	45,83%	50%	Meningkat
Jumlah Nilai		454,15	774,9	1029,14	Meningkat
Nilai Rata-rata		37,85	64,575	86	Meningkat

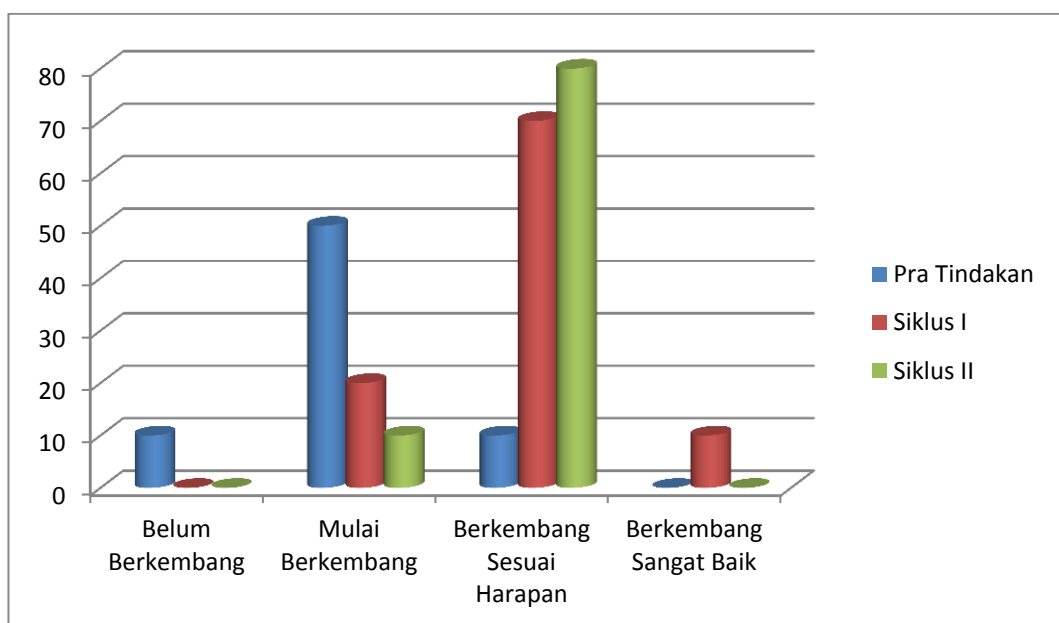
Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak mulai dari Pra tindakan (37,85%), Siklus I (64,575%), dan Siklus II (86%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	37,85%	64,575%	86%

Untuk lebih jelas tentang perkembangan motorik kasar anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.4

Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak



Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada kelompok B di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 37,85%, sedangkan pada Siklus I 64,575%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 26,725%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 86%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 21,424%, sedangkan dari pratindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 48,15%.

Manfaat penggunaan permainan tradisional adalah untuk melatih anak pada kelenturan motorik kasarnya, agar perkembangan motorik kasarnya lebih meningkat dan dengan adanya permainan tradisional anak mengetahui bagaimana caranya bermain dengan baik dan anak saling mengingatkan untuk melakukan permainan yang baik.

Menurut Danandjaja dalam acroni, permainan tradisional adalah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif, serta banyak mempunyai variasi.⁷³ Wahyuningsih, mengatakan

⁷³Keen Acroni, (2012), *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*, Jakarta: Pranada Media Group, h. 45

permainan tradisional atau yang biasa disebut dengan permainan rakyat yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya secara berkelompok atau minimal dua orang.⁷⁴

Selanjutnya adapun manfaat dari Permainan tradisional tersebut yaitu lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian/kakawihan, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih mudah atau lebih tua, permainan ini juga dapat melatih anak dalam

⁷⁴ Sri Wahyuningsih, (2009), *Permainan tradisional untuk usia 4-5 tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses, h. 5

memanajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.⁷⁵

Teori tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan, pada saat bermain dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini, anak juga dapat melihat apa yang tak biasanya dilakukan dalam permainan sehari-sehari seperti dalam langkah-langkah bermain yang tak biasanya anak lakukan disekolah maupun dirumah, kemudian melalui permainan tradisional ini, guru dapat mengatasi sifat anak yang tidak ingin mengikuti bermain seperti biasanya akhirnya ingin ikut bergabung bermain melalui permainan tradisional, permainan tersebut juga dapat meningkatkan anggota kolektif seperti tangan, kaki, dan lainnya, serta banyak mempunyai gerakan bervariasi dalam melakukan permainan tersebut.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan permainan tradisional (Engklek, Petak Umpet, dan Lompat Tali).

⁷⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 3

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 12 orang anak di Kelompok B terdapat 12 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dengan nilai rata-rata 9,1
2. Peningkatan motorik kasar anak pada siklus I terdapat 2 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 8,33%, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 9 orang anak 37,5%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 1 orang anak 8,33%. pada Siklus II dari 12 orang anak terdapat 11 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 45,83% dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 1 orang anak 4,176% pada siklus ini kemampuan motorik kasar anak sudah tercapai yaitu sebesar 86% dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di RA AL-Mukhlisin Darma Bakti Tahun Ajaran 2017-2018.

B. Saran/Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran atau masukan yang mungkin dapat berguna bagi lembaga yang menjadi objek penelitian yaitu di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti jl. Karya ujung dusun 1 helvetia terutama pihak-pihak yang bersangkutan mengenai upaya guru dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional, yaitu:

1. Bagi anak harus ditingkatkan latihannya dan mengulang-ulang kembali permainan tradisional yang telah diajarkan oleh guru agar dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini.
2. Bagi guru diharapkan guru agar dapat mengembangkan permainan tradisional yang bervariasi dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini.
3. Bagi sekolah perlu diadakan pertemuan dengan orang tua anak untuk menjalin kerja sama dalam mendidik dan membimbing anak. dan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung anak dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.
4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian tentang upaya meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional masi jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti berikutnya haruslah termotivasi untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian dengan menggunakan permainan tradisional yang lebih bervariasi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Acroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Prenada Media Group 2012.
- Askalin, 100 *Permainan Dan Perlombaan Rakyat*, Yogyakarta: Andi Offset 2013.
- Departemen Agama RI, AL-Aliyy, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Bandung: Diponegoro IKAPI 2003.
- Daulay, Zainal. *Pengetahuan Tradisional*, Jakarta: Rajagrafindo Persada 2011.
- Dharmamulyo, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press 2008.
- Indrijati, Herdiana. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana 2017.
- Iriyanto. *Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*, Jakarta: Erlangga, 2012.
- Faqih, Latif Abdul. *Rahasia Segitiga Allah, Setan, manusia*. Jakarta: Kencana Prenada 2008.
- Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenada Media Group 2016.
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing 2015.
- Khadijah. *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing 2017.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media Group 2013.
- Mulyani, Novi. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press 2016.
- Muhammad Baqi Fu'ad Abdul, *Kumpulan Hadist Shahih Bukhari Muslim*, Jakarta: Insan Kamil 2015.
- Murtafi'atun. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*, Yogyakarta: Click Media 2018.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media 2010.
- Ngalim, Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya 2010.

- Samsudin. *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group 2005.
- Sumatri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media Group 2005.
- Santrock, w. John. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2007.
- Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Perdana Publishing 2014.
- Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing 2005.
- Wahyuni, Sri. *Permainan Tradisional Anak Di Indonesia*, Yogyakarta: Kencana Media Group 2013.
- Wahyuningsih, Sri. *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*, Bandung: Prenada Media 2009.
- Wiyani, Ardy Novan. *Bina Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Perdana Publishing 2013.
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Media Group 2011.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI
SIKLUS 1**

Semester/Bulan/Minggu : II (Genap)/April/Minggu ke1

Tema : Kendaraan

Sub Tema : Kendaraan Di Air

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki Perilaku Yang Mencerminkan Sikap Ingin Tahu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan suara bunyinya kapal 2. Mengenal huruf penyusunan kata 3. Melakukan permainan tradisional “engklek, petak umpet, dan lompat tali”
2.3, 2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mewarnai gambar kapal 5. Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan nama-nama setiap pengemudi
2.5, 2.6, 2,7	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Melakukan kegiatan sesuai dengan aturan yang diberikan guru 7. Baris-berbaris 8. Mengucap salam
2.10, 2.12, 2.13, 3.3. 3.4, 3.12.	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Membaca do’a sebelum belajar 10. Mengucap salam

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS 1**

KD: 1.1, 1.2, 2.1,2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 3.1, 3.3, 3.6, 3.12

Nama Sekolah : RA. AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu Ke-1

Hari/Tanggal : Senin/2 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Air

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "jenis kendaraan"
- Mengetahui kendaraan yang ada di air dan mengetahui fungsinya
- Mengenal huruf penyusunan kata
- Mewarnai gambar kendaraan di air (misalnya: gambar kapal)
- Melakukan permainan tradisional "Engklek" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pensil pewarna (cat)
- Gambar kapal
- Pecahan keramik, genting, dan batu datar

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan apresiasi melalui pertanyaan: siapa yang suka berpergian?, kalau pergi biasanya naik apa?

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menirukan gerakan kapal
 - Kegiatan II: mengenal huruf penyusunan kata
 - Kegiatan III: mewarnai gambar kapal
 - Kegiatan IV: melakukan permainan tradisional “engklek”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Nur Fadhila

Medan, 2 April 2018
Peneliti

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 198211162005012004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS 1**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.14, 3.3, 3.10, 3.12

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu Ke-1

Hari/Tanggal : Selasa/3 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Air

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "Naik Kapal"
- Menanyakan dan menyebutkan kegunaan kendaraan di air
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan apa saja kegunaan dari kendaraan tersebut
- Melakukan permainan tradisional "engklek" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- penghapus
- Pecahan keramik, genting, dan batu datar

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan kegunaan kendaraan di air
 - Kegiatan II: menghubungkan gambar dengan tulisan
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “engklek”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 3 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 198211162005012004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS 1**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, 3.3, 3.10, 3.12

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-1

Hari/Tanggal : Rabu/4 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Air

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "Sampan"
- Menanyakan dan menyebutkan nama-nama pengemudi
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan nama-nama setiap pengemudi
- Melakukan permainan tradisional "lompat tali" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus
- Karet Gelang

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan nama-nama setiap pengemudi
 - Kegiatan II: menghubungkan gambar dengan tulisan
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “Lompat tali”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 4 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 198211162005012004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS1**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.5, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.1, 3.2, 3.3, 3.7, 3.9, 3.10, 3.12, 3.13

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-1

Hari/Tanggal : Kamis/5 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Air

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "kapal"
- Menanyakan dan menyebutkan tempat pemberhentian
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan tempat-tempat pemberhentian
- Melakukan permainan tradisional "lompat tali" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus
- Karet Gelang

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan tempat-tempat pemberhentian
 - Kegiatan II: menghubungkan gambar dengan tulisan tempat-tempat pemberhentian
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “Lompat tali”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Nur Fadhila

Medan, 5 April 2018
Peneliti

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 1982111620050120

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS 1**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.5, 2.7, 2.9, 2.10, 2.12, 2.13, 3.1, 3.3, 3.6, 3.7, 3.9, 3.10

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-1

Hari/Tanggal : Jum'at/6 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Air

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "kapal"
- Menanyakan dan menyebutkan bagian-bagian kendaraan
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan bagian-bagian kendaraan
- Melakukan permainan tradisional "petak umpet" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan bagian-bagian kendaraan
 - Kegiatan II: membaca Iqro' (al-qur'an)
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “petak umpet”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

**Medan, 6 April 2018
Peneliti**

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

**Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti**

**Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 1982111620050120**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 2.14, 3.3, 3.6, 3.7, 3.9, 3.12, 3.13

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-1

Hari/Tanggal : Sabtu/7 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Air

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "kapal"
- Menggambar dan mewarnai gambar kapal
- Melakukan permainan tradisional "petak umpet" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus
- bola

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:

- Kegiatan 1: menggambar dan mewarnai gambar kapal laut
 - Kegiatan II: membaca buku bacaan
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “petak umpet”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
 - Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 7 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 1982111620050120

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

KD: 1.1, 1.2, 2.1,2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 3.1, 3.3, 3.6, 3.12

Nama Sekolah : RA. AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu Ke- II

Hari/Tanggal : Senin/9 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Udara

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu “pesawat terbang”
- Mengetahui kendaraan yang ada di udara dan mengetahui fungsinya
- Mengenal huruf penyusunan kata
- Mewarnai gambar kendaraan di udara (misalnya: pesawat terbang, helikopter)
- Melakukan permainan tradisional “Engklek” dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pinsil pewarna (cat)
- Gambar kapal
- Pecahan keramik, genting, dan batu datar

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan apresiasi melalui pertanyaan: siapa yang suka berpergian?, kalau pergi biasanya naik apa?

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menirukan gerakan pesawat terbang
 - Kegiatan II: mengenal huruf penyusunan kata
 - Kegiatann III: mewarnai gambar pesawat terbang
 - Kegiatan IV: melakukan permainan tradisional “Engklek”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 9 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 198211162005012004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.14, 3.3, 3.10, 3.12

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu Ke-II

Hari/Tanggal : Selasa/10 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Udara

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "pesawat terbang"
- Menanyakan dan menyebutkan kegunaan kendaraan di udara
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan apa saja kegunaan dari kendaraan tersebut
- Melakukan permainan tradisional "Engklek" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- penghapus
- Pecahan keramik, genting, dan batu datar

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdoa sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan kegunaan kendaraan di udara
 - Kegiatan II: menghubungkan gambar dengan tulisan
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “engklek”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 10 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 198211162005012004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, 3.3, 3.10, 3.12

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-II

Hari/Tanggal : Rabu/11 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Udara

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "Helikopter"
- Menanyakan dan menyebutkan nama-nama pengemudi
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan nama-nama setiap pengemudi
- Melakukan permainan tradisional "lompat tali" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus
- Karet Gelang

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan nama-nama setiap pengemudi
 - Kegiatan II: menghubungkan gambar dengan tulisan
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “Lompat tali”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 11 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 198211162005012004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.5, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.1, 3.2, 3.3, 3.7, 3.9, 3.10, 3.12, 3.13

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-II

Hari/Tanggal : Kamis/12 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Udara

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "helikopter"
- Menanyakan dan menyebutkan tempat pemberhentian
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan tempat-tempat pemberhentian
- Melakukan permainan tradisional "lompat tali" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus
- Karet Gelang

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan tempat-tempat pemberhentian
 - Kegiatan II: menghubungkan gambar dengan tulisan tempat-tempat pemberhentian
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “Lompat tali”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Nur Fadhila

Medan, 12 April 2018
Peneliti

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 1982111620050120

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.5, 2.7, 2.9, 2.10, 2.12, 2.13, 3.1, 3.3, 3.6, 3.7, 3.9, 3.10

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI
Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-II
Hari/Tanggal : Jum'at/13 April 2018
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Udara

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "Helikopter"
- Menanyakan dan menyebutkan bagian-bagian kendaraan
- Menghubungkan gambar dengan tulisan yang terkait dengan bagian-bagian kendaraan
- Melakukan permainan tradisional "petak umpet" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut

- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:
 - Kegiatan 1: menanyakan dan menyebutkan bagian-bagian kendaraan
 - Kegiatan II: membaca Iqro' (al-qur'an)
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “petak umpet”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
- Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Nur Fadhila

Medan, 13 April 2018
Peneliti

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 1982111620050120

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.5, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 2.14, 3.3, 3.6, 3.7, 3.9, 3.12, 3.13

Nama Sekolah : R.A AL-MUKHLISIN DARMA BAKHTI

Semester/Bulan/Minggu Ke- : II (Genap)/April/Minggu ke-II

Hari/Tanggal : Senin/16 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Kendaraan/Kendaraan Di Udara

Materi

- Baris-berbaris
- Mengucap salam dan berdo'a
- Benyanyi lagu "helikopter"
- Menggambar dan mewarnai gambar helikopter
- Melakukan permainan tradisional "petak umpet" dan menyebutkan aturan permainan

Alat dan bahan

- Kertas
- Pencil
- Penghapus
- bola

A. Pembukaan

- Baris-berbaris selama lebih kurang 15 menit
- Mengucap salam
- Masuk ke dalam kelas lalu berdo'a sebelum belajar
- Guru dan anak melakukan Tanya jawab kegiatan yang dilakukan kemarin

B. Inti

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran tersebut
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan tugas yang diberikan guru:

- Kegiatan 1: menggambar dan mewarnai gambar helikopter
 - Kegiatan II: membaca buku bacaan
 - Kegiatan III: melakukan permainan tradisional “petak umpet”
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian anak makan bekalnya dari rumah
 - Kemudian anak mencari kegiatan main yang diinginkannya

C. Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pembelajaran hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang dimainkan anak, dan mainan apa yang disukainya
- Pemberian tugas kepada anak untuk dikerjakan di rumah
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- Membaca doa setelah belajar

Guru Kelas

Medan, 16 April 2018
Peneliti

Nur Fadhila

Hidayah Rahma

Mengetahui,
Kepala Sekolah AL-Mukhlisin Darma Bakti

Anny Sabariah Srg, S.Pd.I
NIP: 1982111620050120

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Anisa Br Penarik

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 19

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Al Hafiz Aula Azis

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 14

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Melody Nafila

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 15

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus I**

Nama Anak : Alika Zaski Mahila

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 19

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Anggi Jafira

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 18

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus I**

Nama Anak : Agung Mustaqin

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 13

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang SesuaiHarapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Zahra Humairah Siregar

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 15

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Ali Saman Soufi

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 14

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Belum Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Alfachrizi Budiman Sinuraya

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 17

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus I**

Nama Anak : Muhammad Fadlan

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 18

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Olha Muharrah Kholillah

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 13

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus I

Nama Anak : Aina Maulidia

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 11

Keterangan : MB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 2 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Siklus II

Nama Anak : Anisa Br Penarik

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 24

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Al Hafiz Aula Azis

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 19

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Melody Nafila

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 21

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Alika Zaski Mahila

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				✓
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 24

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Anggi Jafira

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 22

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Agung Mustaqin

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 19

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Zahra Humairah Siregar

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 20

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Ali Saman Soufi

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 19

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Alfachrizi Budiman Sinuraya

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 21

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Muhammad Fadlan

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 22

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Olha Muharrah Kholillah

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 19

Keterangan : BSB

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Siklus II**

Nama Anak : Aina Maulidia

Kelompok/semester : B/Genap

No	Aspek perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5	Kecepatan gerakan tubuh dalam melempar gacuk pada permainan engklek	Mampu melakukan gerakan melempar gacuk melebihi petak atau kotak				
6	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang pada permainan lompat tali	Mampu memegang erat karet tali dengan posisi lengan atas rapat dan tubuh/siku sejajar dipinggang				
7	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu pada permainan lompat tali	Mampu melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu				
8	Kecepatan gerakan tubuh dalam berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet	Mampu berlari ketika bersembunyi pada permainan petak umpet				
9	Kecepatan gerakan tubuh berlari dalam Mencari tempat persembunyian lawan mainnya pada permainan petak umpet	Mampu berlari mencari tempat persembunyian lawan mainnya				

Jumlah Skor : 17

Keterangan : BSH

Skala Penilaian

- BB (1) : Belum Berkembang
MB (2) : Mulai Berkembang
BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui, Medan 9 April 2018

Guru Kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hari : **Senin**

Tanggal/Bulan/Tahun : **2/April/2018**

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 2 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hari : Selasa

Tanggal/Bulan/Tahun : 3/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 3 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hari : Rabu

Tanggal/Bulan/Tahun : 4/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 4 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hari : Kamis

Tanggal/Bulan/Tahun : 5/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 5 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hari : Jum'at

Tanggal/Bulan/Tahun : 6/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 6 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hari : Sabtu

Tanggal/Bulan/Tahun : 7/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 7 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hari : **Senin**

Tanggal/Bulan/Tahun : **9/April/2018**

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 9 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hari : Selasa

Tanggal/Bulan/Tahun : 10/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 10 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hari : Rabu

Tanggal/Bulan/Tahun : 11/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 11 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hari : Kamis

Tanggal/Bulan/Tahun : 12/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 12 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hari : Jum'at

Tanggal/Bulan/Tahun : 13/April/2018

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 13 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hari : **Senin**

Tanggal/Bulan/Tahun : **16/April/2018**

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH	✓	
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai	✓	
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut	✓	
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema	✓	
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan	✓	
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak	✓	
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai	✓	
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang	✓	

Mengetahui, 16 April 2018

Guru kelas

Nur Fadhila

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENULIS

SIKLUS I

Nama Sekolah : RA AL-Mukhlisin Darma Bakti

Materi Pokok : Permainan Tradisional (Engklek, Petak Umpet, dan Lompat Tali)

Kelas/Semester : B/Genap

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Petunjuk: Berilah tanda ceklis sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
PRAPEMBELAJARAN					
1	Mempersiapkan anak untuk belajar				
2	Melakukan kegiatan apresiasi				
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
G. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN					
3	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				
4	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				
5	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hirerki belajar dan karakteristik anak				
6	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				
H. PENDEKATAN /STRATEGI PEMBELAJARAN					
7	Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				

8	Melakuakn pembelajaran secara runtun				
9	Menguasai kelas				
10	Melaksanakan pembeljaran yang bersifat konstektual				
11	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif				
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
I. PEMANFAATAN SUMBER PEMBELAJARAN					
13	Menggunakan media secara efektif dan efisien				
14	Menghasilkan pesan yang menarik				
15	Melibatkan anak dalam pemanfaatan media				
J. PEMBELAJARAN YANG MEMICU DAN MEMELIHARA KETERLIBATAN ANAK					
16	Menunjukkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran				
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons anak				
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme anak dalam belajar				
K. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR					
19	Memantau kemauan selama proses belajar				
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar				
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
L. PENUTUP					
23	Melaksanakan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan anak				
24	Memberikan arahan, atau kegiatan				

Medan, 2 April 2018

Observer

Anny Sabariah Siregar. SPd,I
NIP: 198211162005012004

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENULIS

SIKLUS II

Nama Sekolah : RA AL-Mukhlisin Darma Bakti

Materi Pokok : Permainan Tradisional (Engklek, Petak Umpet, dan Lompat Tali)

Kelas/Semester : B/Genap

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Petunjuk: Berilah tanda ceklis sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
PRAPEMBELAJARAN					
1	Mempersiapkan anak untuk belajar				
2	Melakukan kegiatan apresiasi				
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
A. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN					
3	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				
4	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				
5	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hirerki belajar dan karakteristik anak				
6	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				
B. PENDEKATAN /STRATEGI PEMBELAJARAN					
7	Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				

8	Melakuakn pembelajaran secara runtun				
9	Menguasai kelas				
10	Melaksanakan pembeljaran yang bersifat konstektual				
11	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif				
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
C. PEMANFAATAN SUMBER PEMBELAJARAN					
13	Menggunakan media secara efektif dan efisien				
14	Menghasilkan pesan yang menarik				
15	Melibatkan anak dalam pemanfaatan media				
D. PEMBELAJARAN YANG MEMICU DAN MEMELIHARA KETERLIBATAN ANAK					
16	Menunjukkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran				
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons anak				
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme anak dalam belajar				
E. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR					
19	Memantau kemauan selama proses belajar				
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar				
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
F. PENUTUP					
23	Melaksanakan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan anak				
24	Memberikan arahan, atau kegiatan				

Medan, 9 April 2018

Observer

Anny Sabariah Siregar. SPd,I
NIP: 198211162005012004

Dokumentasi Tindakan Siklus 1 Dan Siklus II



Anak melaksanakan Baris-Berbaris Ketika Akan Dimulai Permainan Tradisional

Anak Melakukan Ompingpang



Anak Melakukan Kegiatan Melompat Dari Kotak Satu Ke Kotak Berikutnya



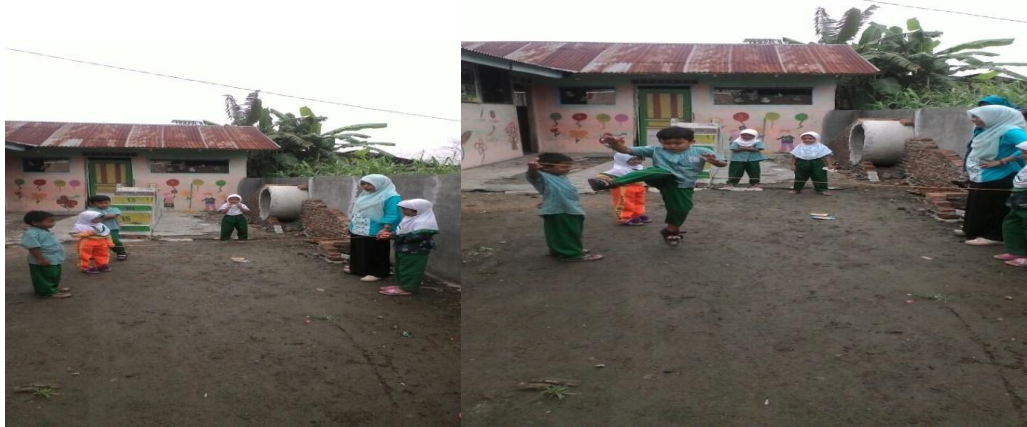
Anak Melompat Dan Menyeimbangkan Gerakan Tubuhnya



Anak Menjaga Saat Proses Permainan Petak Umpet



Anak Berkumpul Kembali Ketempat Penjaga Setelah Anak Berhasil Bersembunyi Dan Tidak Ketahuan Oleh Penjaga



Anak Melakukan Kegiatan Berlari Dan Melompat Pada Permainan Lompat Tali



Anak Melakukan Kegiatan Melompat Untuk Melatih Gerakan Motorik Kasar



Anak Melompati Anyaman Karet Dengan Ketinggian Tertentu



Anak Berlari Untuk Menyeimbangkan Gerakan Melompat Pada Permainan Lompat Tali



Anak Melompat Dengan ketinggian yang telah ditentukan pada permainan lompat tali